Micro NEWS

SPECIAL ETE
EN VENTE DEUX MOIS

LE TOUR DU MONDE EN 80 MEGAS

LE CINAXE,
ÇA BOUGE !

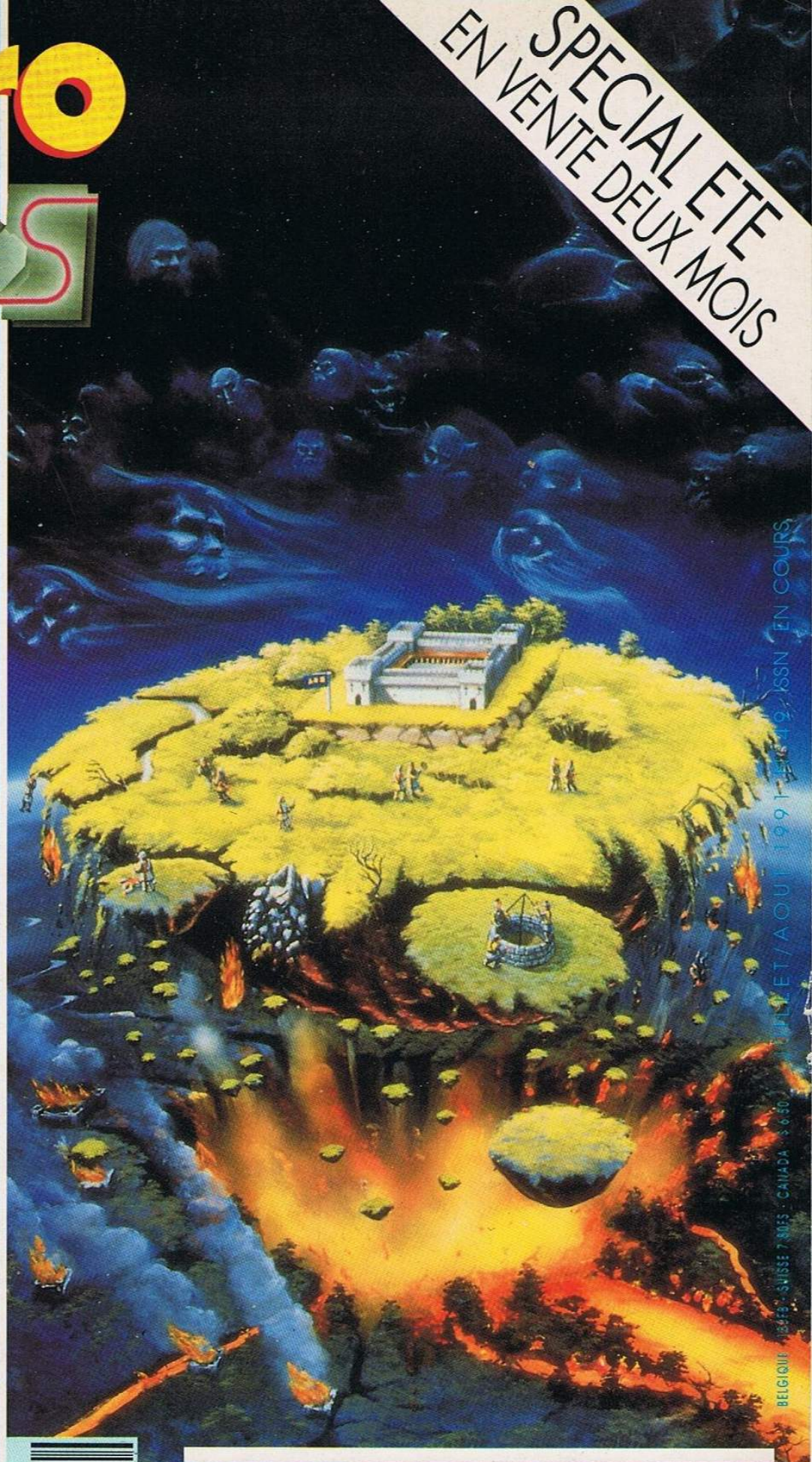
AETERNAM,
L'APRES-DRAKKHEN

CROISIERE POUR UN CADAVRE,
LE CHEF-D'ŒUVRE DE DELPHINE

SALLES D'ARCADE :
LES NOUVEAUTES

GAMES WORKSHOP,
LE BEAU ROLE...

CDTV,
ENFIN LA !



JUILLET/AOUT 1991 - ISSN EN COURS
BELGIQUE

T 2843 - 49 - 28,00 F

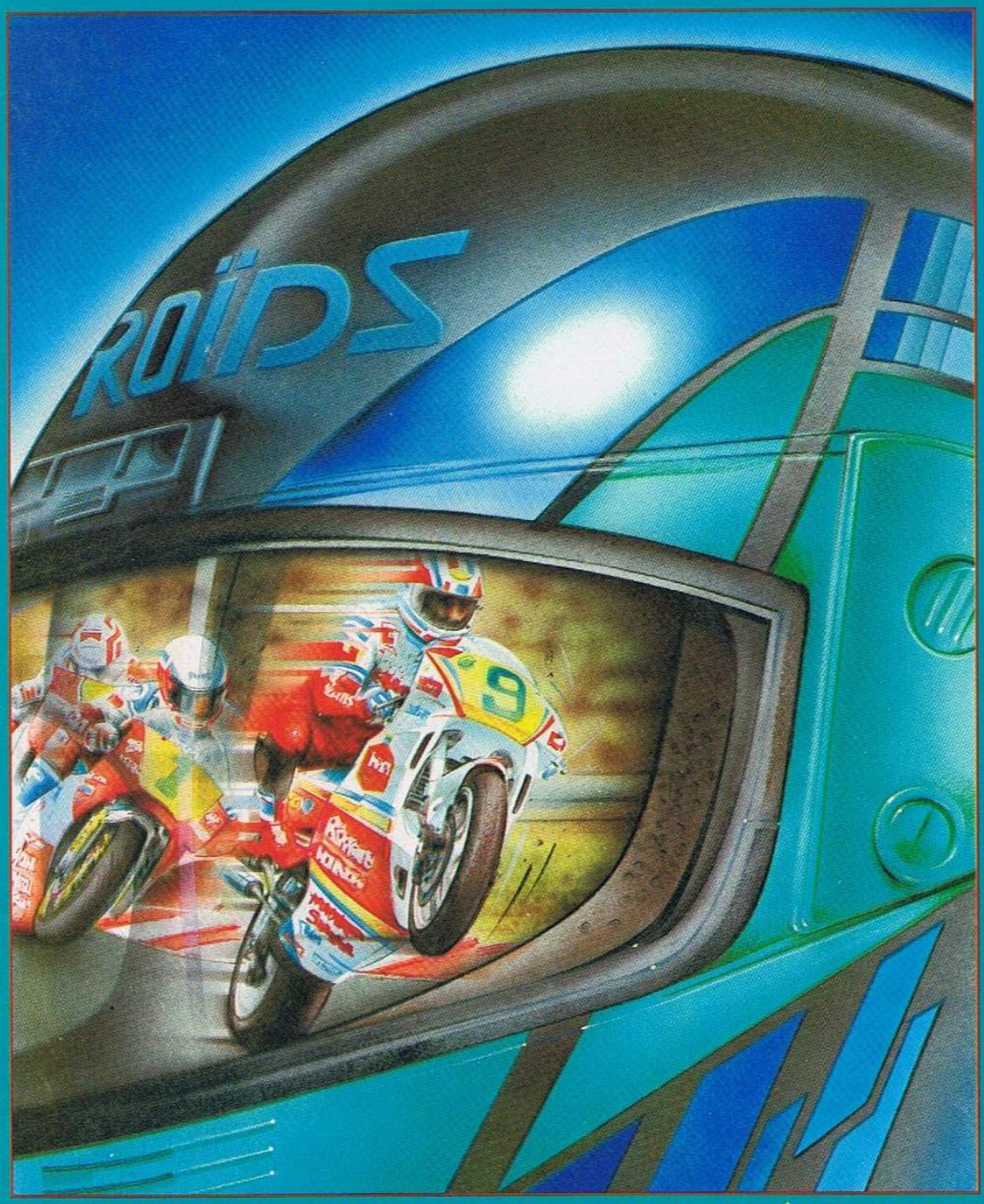
POPULOUS SUR MASTER SYSTEM, C'EST DEMENT !

APRES G.P. 500, 150 000 EXEMPLAIRES VENDUS DANS LE MONDE,

MICROÏDS PRÉSENTE

GRAND PRIX 500 2

DISPONIBLE POUR ATARI ST - IBM PC - PS ET COMPATIBLES - AMSTRAD CPC - AMIGA



- 12 CIRCUITS DU CHAMPIONNAT DU MONDE DANS LEUR TRACÉ AUTHENTIQUE.
- 1 OU 2 JOUEURS SIMULTANÉS.
- SUIVI DE LA PROGRESSION DE N'IMPORTE LEQUEL DE VOS CONCURENTS.
- LA CAMÉRA PEUT ÊTRE PLACÉE SUR CHACUN DES CONCURENTS : 8 POINTS DE VUE POSSIBLES.

MICROÏDS

MICROÏDS 58, Chemin de la Justice - 92290 CHATENAY-MALABRY - Tél. (1) 46 32 24 35 - Fax. (1) 46 32 25 64

COMMANDEZ DES DÉMOS ET DES POSTERS SUR 36-15 MICROÏDS

SOMMAIRE

NEWS 6
LE CINAXE 14
DOSSIER AETERNAM 16
DOSSIER ARCADE 20
GAMES WORKSHOP 23
ABONDOS 28
CAPITAINE PIXEL 32
MAJOR THOMSON 36
LE CDTV ENFIN LA 38
LE TOUR DU MONDE EN 80 MEGAS .. 42
TOPS & SOFTS 54
CONSTRUCTION SET 74
CAPTAIN SCHMUCK 76
SAMOURAI MICRO 78
CONCOURS "UNE PECHE D'ENFER" .. 81
RUBRIQUE A VRAC 90
SCREEN CHOCS 92
CONSOLES 94
TOP SECRET 117
MOTS CROISES 126
PETITES ANNONCES 128
ROSIE ZOUNETTE 138
BARGON ATTACK 140
LES BD DE L'ETE 142
DERNIERE MINUTE 146

MICRO NEWS SUR FR3 TOUT L'ETE !

Enfin, nous y sommes, ou presque ! Encore quelques jours à gratter du papier ou à œuvrer sur un baccalauréat difficile - et à nous les plages ensoleillées à l'ombre des palétuviers... Mais arrêtons là la digression et voyons plutôt ce que votre Micro News Spécial Eté vous propose. Des news, des infos, des reportages et surtout des dossiers à ne plus savoir qu'en faire... Suivez le guide !

Oups ! J'allais oublier le principal... Micro News, malgré des vacances bien méritées, sera présent tout l'été dans la fameuse émission **Une Pêche d'Enfer**, diffusée tous les mercredis de 18 heures 05 à 18 heures 30. Un **super concours** clôturera chaque émission, qu'on se le dise ! Pour en savoir plus, courez à la **page 81**.

Vous avez peur de vous ennuyer ferme sans votre micro ? N'ayez crainte, nous avons pensé à tout. Si l'occasion se présente, allez donc faire un tour dans les salles d'arcade du coin, vous y découvrirez de visu les nouveautés dont il est question *A l'ombre de l'arcade en fleur*. Le temps n'est pas au beau fixe, qu'à cela ne tienne. Un jeu de rôle made in *Games Workshop* ou une bonne BD et le tour est joué. Les accros du hi-tech ne sont pas oubliés. Une prise de contact avec le *CDTV* devrait les ravir. Quant à ceux qui n'ont pas la chance de quitter le béton, qu'ils se laissent emporter dans un *Tour du monde en 80 mégas*... Bouffée d'air frais garantie !

Le **CES de Chicago**, nous y étions. Samouraï Micro en a rapporté des tonnes d'infos qu'il vous livre sans aucune retenue et *A Vrac*.

Que les Macintoshistes se rassurent, la disparition de **Big Mac** n'est que momentanée, la rubrique reviendra dès septembre avec pour thème une jeune et dynamique société française, et chose rare - agréée par Apple...

Après l'effort, le réconfort, dit-on. Alors, bonnes vacances et à bientôt pour de nouvelles aventures !

Georges Brize

Couverture : Populous (Tecmagik)

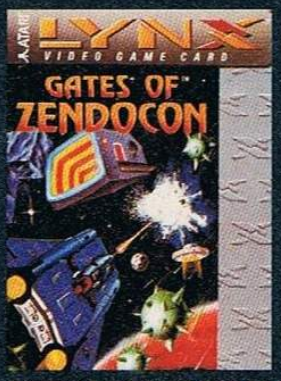
A PARTIR DE 790 F TTC

ARI LYNX : LE JEU VIDEO P

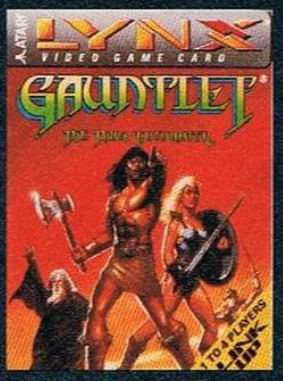
Tout nouveau, tout beau et déjà

JEUX A PARTIR DE 190 F TTC

ELECTROCOP
Flic du XXIe siècle, mi-homme mi-robot, te voilà chargé de délivrer la fille du président enfermée dans un complexe à plusieurs niveaux.



GATES OF ZENDOCON
Muni d'armes multiples et dévastatrices, tu conduis ton vaisseau à travers 99 mondes étonnants, en repoussant les incessantes vagues d'aliens.



GAUNTLET
Virée massacre sur 40 niveaux pour 4 aventuriers qui dénicheront potions et autres trésors.

KLAX
Pour maîtriser Klax il faut une bonne dose de dextérité, de logique et de self-control. Osez relever le defi!

Ms PAC MAN
Gobble, Gobble, Blub! Miss Pac Man, la déesse des labyrinthes, est de retour. Avale les pilules énergétiques et gobe les fantômes.

RAMPAGE
Inutile de gravir le building pour le détruire. Un coup de poing te suffit. Et si les soldats viennent te chatouiller les doigts de pieds, mange-les.

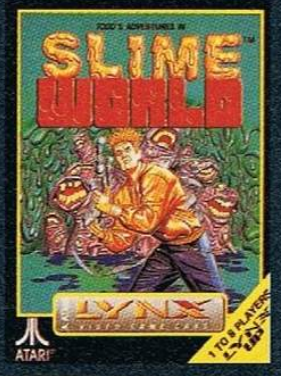
ROBO SQUASH
Le tennis de l'an 2000 se joue en salle. A toi de servir, ton adversaire est le Lynx ou un autre joueur connecté grâce à Comlynx.

ROAD BLASTERS
Dans un monde ravagé par un conflit atomique, tu joues les Mad Max, l'accélérateur collé au plancher, durant un long rallye de 50 étapes.

RYGAR
Tu es l'Élu...Rygar le guerrier. Tu dois débarrasser la Terre des Hordes du Mal qui l'ont envahie. Il te faudra pour cela traverser les 23 paysages.

CHIP'S CHALLENGE
Seules ton astuce et ton adresse te permettront de te frayer un chemin et d'éviter les pièges et obstacles des 144 niveaux de ce jeu.

SHANGHAI
Inspiré de l'ancien Mah-Jong chinois, Shangaï éprouvera tes facultés de reflexion, de stratégie et de concentration. Tu peux y jouer seul ou à 2.



SLIME WORLD
Tu vas t'aventurer dans un monde gluant, spongieux, verdâtre, inquiétant. N'hésite pas, grâce au Comlynx, à entraîner 7 amis en expédition.

XENOPHOBE
Il te faudra manger du Xenos dans plus d'une vingtaine de stations spatiales. Un conseil, ne t'y aventure pas seul! Entraîne avec toi, trois amis.

ZARLOR MERCENARY
Si ça bouge tire dessus, si ça reste fixe tire quand même. Et grâce au Comlynx, 3 amis peuvent t'aider dans ta mission-massacre.

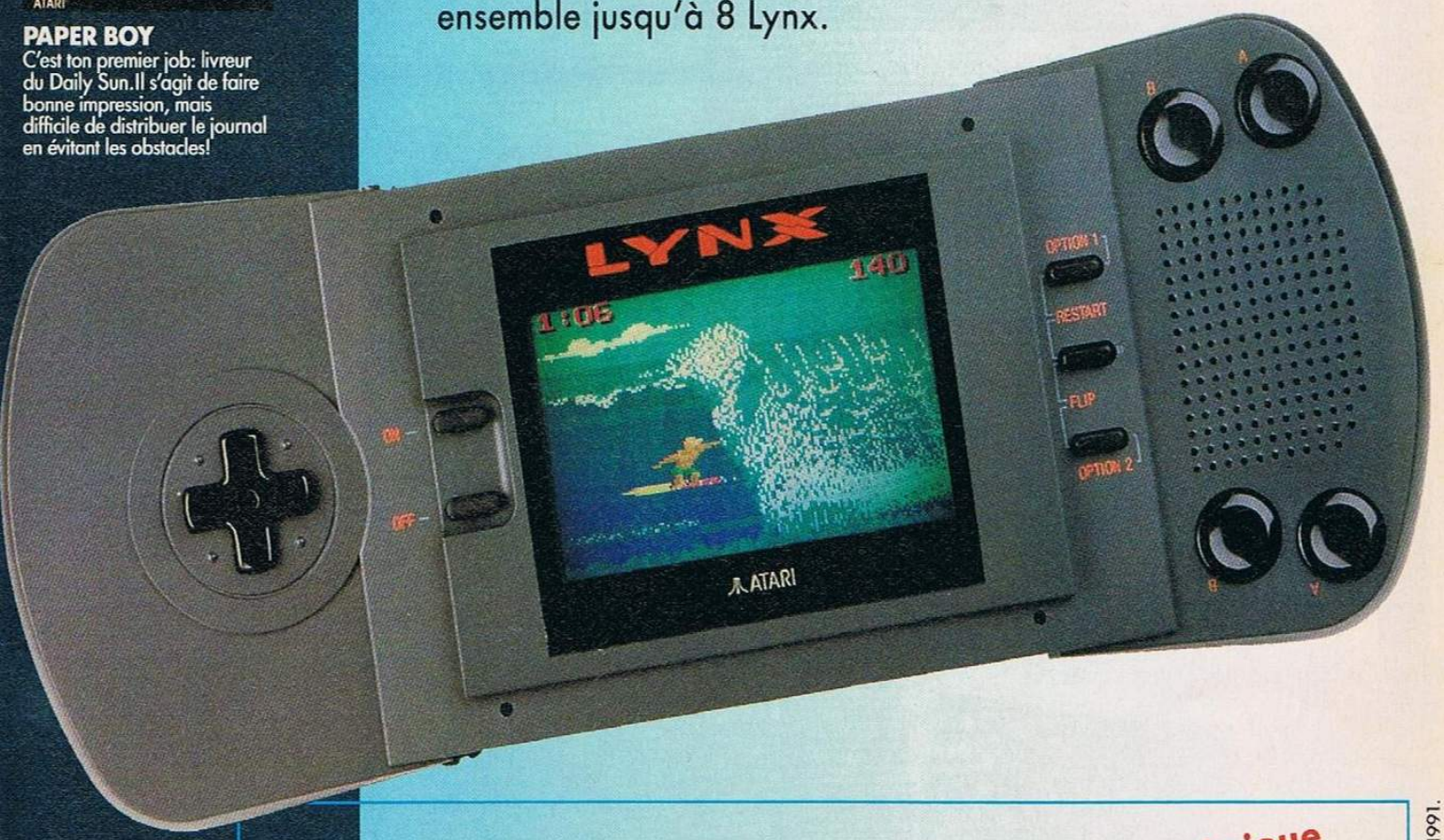
BLUE LIGHTNING
A fond les manettes, tu pilotes ton F15 Eagle en rase-mottes au dessus de paysages escarpés, détruisant les tanks et radars ennemis.

AIT UN BOND PRODIGIEUX!

20 jeux disponibles. En couleur.

PAPER BOY
C'est ton premier job: livreur du Daily Sun. Il s'agit de faire bonne impression, mais difficile de distribuer le journal en évitant les obstacles!

La nouvelle console LYNX révolutionne le monde du jeu vidéo. Portable et tout en couleur, le LYNX est un remarquable bijou technologique.
Tous les grands hits des jeux d'arcade et des nouveautés époustouflantes sont au rendez-vous : déjà 20 jeux passionnants au catalogue. En couleur et avec un son stéréo qui chahute.
Jouez avec vos amis : le câble Comlynx permet de relier ensemble jusqu'à 8 Lynx.



Console Lynx..... 790 F
California jeux*.. 240 F
Alimentation..... 64 F
Câble Comlynx.. 50 F
Total ~~1444 F~~
l'ensemble
PRIX EXCEPTIONNEL
990 F TTC
*La cartouche California Games contient 4 jeux.

LYNX

Je joue quand je veux où je veux !

ATARI
AVEC ATARI, ON EST TOUS DES DIEUX.

ATARI FRANCE 79, av. Louis Roche 92 230 Gennevilliers - Tel.: (1)40.85.31.31.

Prix généralement constatés au 1er mars 1991.

NEWS

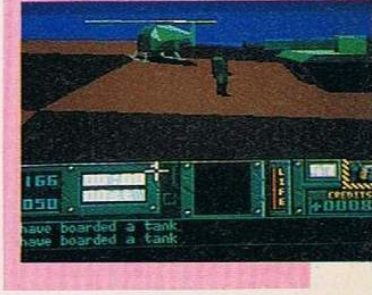
CARNAGE ET NOSTALGIE

Beast Busters, d'Activision nous confronte aux créatures hideuses qui hantent une ville désertée de ses habitants. Le nettoyage en règle de chacun des quartiers en est d'autant facilité, puisqu'il suffit de dégommer sans distinction en faisant face courageusement à l'agressivité congénitale de cette vermine.

Pour cela, un viseur que l'on balade sur l'écran permet, outre la sélection des victimes (si possible avant d'être choisi par elles), de rafler des munitions et divers bonus (grenades, boîtes à pharmacie etc.). Deux joueurs possibles, sept niveaux épouvantables avec les traditionnels monstres finals bien finauds et l'affrontement ultime contre l'enfoiré de service, savant généticien engendreur de zombis. Que la bête meure en juillet sur Atari ST et Amiga !

3-D FOR EVER !

L' apparence très schématique de la réalité que nous offrent les jeux se trouve considérablement accrue par l'usage de la 3-D polygone. Heureusement, quelques jeux d'aventure/action commencent à utiliser cette technique jusque-là réservée aux simulateurs. A ce sujet, **Hunter**, d'Activision, constitue une réussite du genre... Un Rambo investi d'une mission secrète déambule sur des îles occupées par l'ennemi. L'exploration du territoire, par la marche à pied, la nage et l'utilisation de divers véhicules - jeep, camion, hélicoptère, char, bicyclette, planche à voile (?) - est une félicité offerte en août sur Atari ST et Amiga.



COMPILS ESTIVALES

Vous ne pensiez tout de même pas échapper aux compilations d'usage ? Signé Ubi Soft, voici :

◊ **Magnum** (Atari ST, Amiga) : *After the War, Oriental Games, Pro Tennis Tour, RVF Honda, Satan.*

◊ **Ultimate Collection** (Amstrad CPC) : *After The War, AMC, Pro Tennis Tour, Stunt Car Racer, Skatewars, Zombi.*

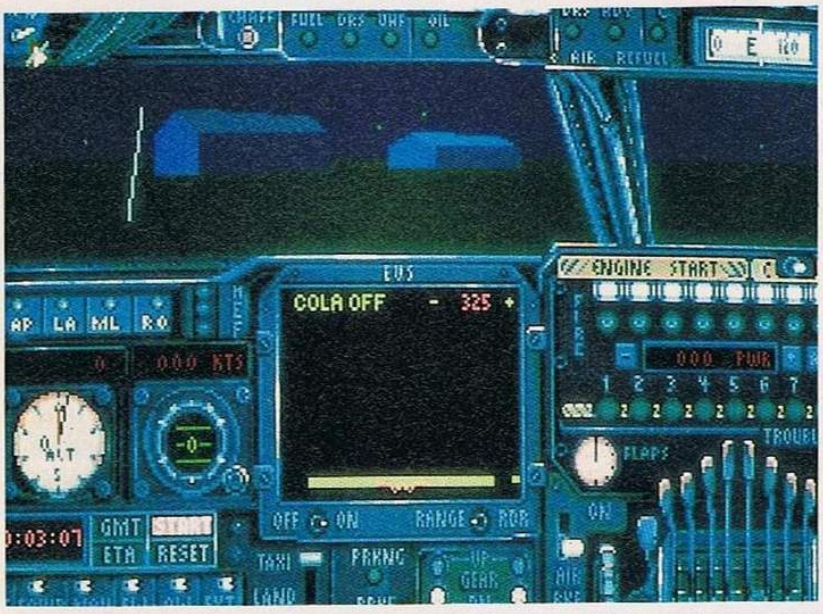
◊ **Fast Lane** (PC 3"1/2, 5"1/4) : *Ferrari Formula, Hard Drivin', Highway Patrol, Vette, Stunt Car Racer.*

◊ **Planète Aventure** (Atari ST, Amiga) : *Explora 2, Indiana Jones & the Last Crusade, Les Portes du Temps, Maniac Mansion.*

B-52

MEGASIMULATION

Arracher du sol un B-52 lesté de 20 ou 30 tonnes de bombes ne constitue pas une mince affaire, surtout quand la préversion testée se trouve dépourvue de doc. Sur la plupart des simulateurs de vol en effet, il suffit de pousser les réacteurs à fond, de desserrer le frein, de relever le nez au bon moment et c'est parti...

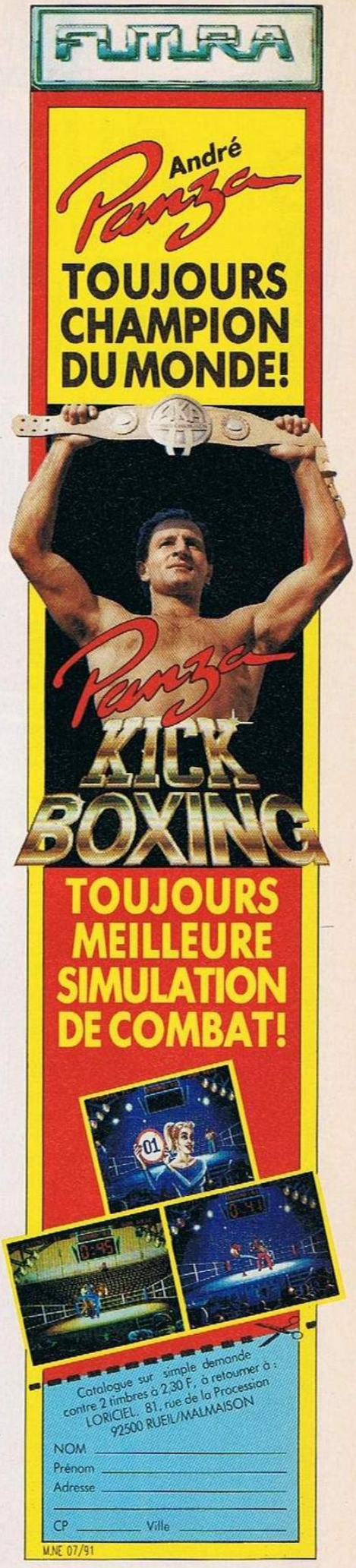


Rien de tel dans **Megafortress**, l'incroyable simulateur de Three-Sixty. La cabine de pilotage se révèle pleine de boutons - il y en a partout, jusqu'au-dessus des vitres. En bas à droite se trouvent huit manches à balai surmontés d'autant de voyants. Pas question de tripoter toutes ces manettes au hasard ! Si le mécanicien de bord n'a pas mis en marche des générateurs et fait son boulot, ça ne donnera rien, le B- 52 privé de la puissance de ses réacteurs ne bougera pas. Lorsqu'enfin l'énorme avion réagit, qu'il se lance poussivement à l'assaut des cieux, l'aventure commence.

Fondé sur l'intrigue d'un roman de Dale Brown, le scénario va beaucoup plus loin que la simple destruction d'objectifs désignés par l'Etat-Major. Le B-52 est un avion relativement ancien, un vétéran du Vietnam qu'il contribua à écraser sous les bombes au napalm et les armes chimiques. Plus récemment, il a laminé l'Irak.

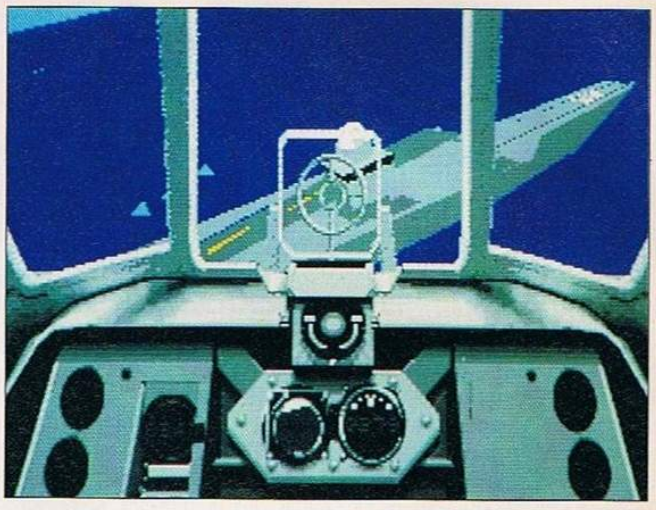
Mais ce zinc infernal, malgré ses 30 ans bien tassés, a encore un bel avenir. Dans *Megafortress*, il a été doté de tout ce que la technique aéronautique compte de plus sophistiqué, à commencer par une superstructure absorbante qui renvoie un écho radar atténué. De plus un véritable laboratoire de contre-mesures électroniques a été installé à bord. Le but de l'immense avion noir aux ailes tombantes consiste en effet à infiltrer le territoire ennemi (golfe Arabo-Persique, presqu'île du Kamtchatka) afin de recueillir des informations et d'infliger des dommages.

Pendant tout le vol, le joueur fait la navette entre la cabine de pilotage, celle du mécano, le poste du navigateur et le labo des contre-mesures. Comme vous ne pouvez être à la fois au four et au moulin, l'ordinateur surveille les innombrables paramètres de la mission. Réalisé en VGA 256 couleurs, *Megafortress* fait preuve d'un réalisme époustouflant. La partie à peine commencée, on se retrouve plongé dans l'ambiance crépusculaire d'une mission clandestine, à bord d'un avion à la fois ancien (les essuie-glaces sont hors d'âge) et futuriste (un scanner restitue le relief du sol). La sortie du soft est imminente - sûrement au cours de l'été. Mégatest très, très prochainement...

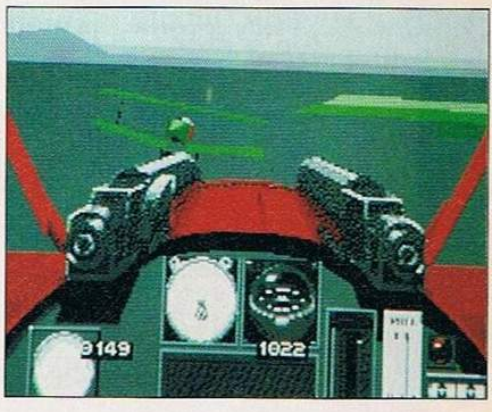


LA GUERRE DE CENT ANS

Quand une idée est en l'air, elle fait des petits un peu partout... Un exemple : Alors qu'Activision lance **Death or Glory**, un simulateur de combat aérien qui retrace 76 ans de tripes et de sang dans le ciel (voir Micro News n° 47, page 6) Micro Style met la dernière main à **Air Duel**, qui reprend exactement le même principe. A ce détail près qu'on peut choisir son camp, l'adversaire étant le second joueur : on pourra ainsi voler à bord d'un Sopwith Camel ou d'un Fokker Triplan et s'en prendre aux rampants terrés dans leurs tranchées que l'autre protégera, jouer au samouraï des cieux au-dessus du Pacifique ou bien le canarder à bord d'un Grumann Wildcat, faire la guerre du Golfe en Mig-29 ou en F-18. Pour couronner le tout, la paix n'étant décidément pas pour demain, c'est autour d'une station orbitale que les Chevaliers de l'Espace en découdront...



Les rares moments de répit permettront de se réapprovisionner en carburant ou en munitions. Comme il a été programmé en 3-D vectorielle, il faudra quand même attendre d'avoir une version jouable pour s'en faire une idée précise. Sortie prévue en août sur Amiga, ST, PC et compatibles.



GAZON QU'IL SERA BON

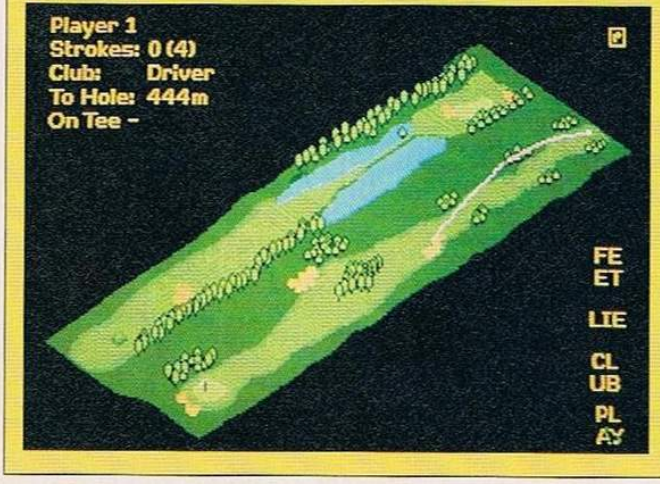
S'appellera-t-il **3D Golf** ou **Master Golf** ? Micro Style, qui édite cette simulation, n'a pas encore pris de décision. Appelons-le *3D Golf* en attendant...

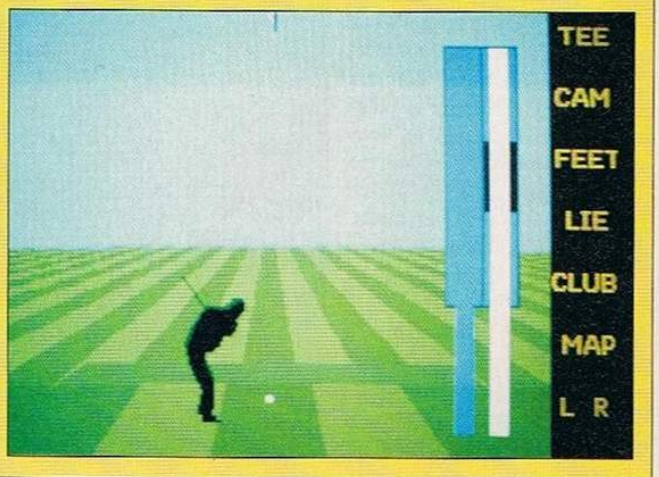
Comme il a été développé en Angleterre, le jeu propose quatre terrains situés en Europe. On a beau ne pas être chauvin, ça nous change des greens californiens que l'on trouve habituellement sur d'autres titres. Une vue aérienne montre le parcours, avec la trajectoire de la balle, du moins si tout se passe bien. Ensuite, le joueur se trouve à pied d'œuvre.

Le gazon se dessine par plans inclinés qui donnent une impression de relief. Le calcul se montre relativement rapide et pour finir, quelques arbres - des peupliers - parsèment le décor. Puis la silhouette du swingueur fou apparaît, frappe la balle d'un geste délié et disparaît aussitôt. C'est ce qu'on appelle une prestation dans le mouvement !

A droite de l'écran, quelques caractères renvoient à des tableaux qui permettent de choisir le club idéal ou la meilleure position. Pourquoi ne pas avoir dessiné des icônes ? Mystère... Le jeu aurait gagné en richesse graphique, et pas qu'un peu... Les tableaux des options - et ceux qui récapitulent les impulsions - relèvent de la même veine ; dommage, les curseurs qui visualisent au feeling ne doivent pas aller de pair avec l'économie de moyens. C'est à croire que seules les règles du golf ont intéressé les programmeurs, au détriment de tout ce qui aurait pu apporter un peu d'animation.

La version reçue n'étant pas finalisée, on attendra d'avoir le produit achevé avant de porter un jugement définitif. Pour résumer, disons que *3D Golf* apparaît comme une très bonne simulation, qui gagnerait beaucoup à un look vraiment ad hoc.





LES DENTS DE LA MER AU Q !

Depuis quelque temps, de jolies nageuses faisant trempette dans les eaux claires de l'océan Pacifique disparaissent mystérieusement...

Le requin en plastique des *Dents de la mer* serait-il de retour, ressuscité comme le premier *Freddy* venu, pour un énième épisode de ses aventures concocté par des producteurs peu scrupuleux et avides de dollars ?

Courageusement, deux joueurs, revêtus de combinaisons de plongée vont partir explorer le Grand Bleu dans un luxueux scrolling multidirectionnel, afin de résoudre cette troublante énigme.

Et c'est que ça bouge là-dessous... ça explose de partout, on s'y jette des grenades à la figure, les tourelles crachent des centaines de balles, et vas-y que je te flingue à coups de harpon ! Le monde du silence, mon œil !

Nos hommes-grenouilles ont en fait mis la main (pour ne pas dire la nageoire...) sur le repaire sous-marin de la terrible Madame Q qui, contrairement à ce que pourrait laisser croire son nom, ne joue pas dans un de ces inénarrables téléfilms italiens vaguement cochons diffusés par la 5, mais dirige une organisation criminelle florissante et se livre à des expériences visant à créer une race de femmes-lézards (on en voit mal l'intérêt.. la langue peut-être ?).

Le jeu alterne les séquences sous-marines et l'exploration en scrolling horizontal de la base secrète de cette brave Madame Q, gardée comme il se doit par des hordes de créatures démentes, du chien robot au tueur cyborg, en passant par la pieuvre à poil dur.

Voilà en gros ce qui nous attend dans cette adaptation de **Thunder Jaws**, le jeu d'arcade de Tengen. Les graphismes et les animations - ces dernières un peu lentes - semblent d'assez bonne facture, et la musique se révèle excellente, ce qui ne gâte rien. C'est prévu pour bientôt sur Amiga, ST, Amstrad et C64 mais si vous ne pouvez pas attendre jusque-là, vous pouvez toujours aller faire un tour dans les salles d'arcade pour voir à quoi ressemble le jeu : le méchant requin se contentera de vous bouffer le porte-monnaie.

VENTE AU MAGASIN
EURO-LOISIRS VIDÉO
20, rue Littré 75006 PARIS
Métro :
Montparnasse-Bienvenue
45.49.19.39
Ouvert du Lundi au Samedi
de 11 à 21 heures
Dimanche de 15 H à 20 H

iiDE

SUPER FAMICOM
DISPONIBLE
AVEC 2 MANETTES - CABLE PERITEL - BLOC ADAPTATEUR CORRECTEUR DE COULEUR INTEGRE

JEUX GAME BOY
de 225 F à 245 F
• JUILLET •
CHOPLIFTER 2
MICKEY MOUSE 2
AERO STAR
DRACULA 2
DRAGON'S LAIR (réédition)
HATRIS
R TYPE (réédition)
ROCKMAN WORLD
BATTLE JUICE
SHIKINJO
• AOUT •
NEMESIS 2
POPEYE 2
BATTLE CITY
FLEET COMANDER etc...
PROMOS NOUS CONSULTER

JEUX NEC
de 299 F à 479 F
RAY XANBER 2 CD
POWER ELEVEN SOCCER
• JUILLET •
PC KID 2
F1 CIRCUS 2
FINAL SOLDIER
RACING SPIRIT
METAL STOCKER
SPRIGGAN
• AOUT •
SKWEEK
POWER LEAGUE 4
MAGICAL CHASE
1941 (super grafx.)
FIRE PRO WRESTLING
SAINT DRAGON etc...
PROMOS NOUS CONSULTER

JEUX NEO GEO
PRIX NOUS CONSULTER
ASO II
GHOST PILOTS
KING OF THE MONSTER
RAGUY
SENGOKU etc...

JEUX GAME GEAR
de 245 F à 295 F
MAPPY
GOLBY
HALLEY WARS
FENCE OF BERLIN
• JUILLET •
MAGICAL TARUROUT
MAGICAL PUZZLE
FANTASY ZONE
WAGYAN LAND
GRIFFIN
WIDE GEAR (loupe)
• AOUT •
OUT RUN
ETERNAL LEGEND
PAT & PATTER (golf) etc...

SUPER FAMICOM
GAME GEAR
MEGADRIVE
GAMEBOY
NEOGEO

JEUX MEGA DRIVE
de 349 F à 479 F
FIRE MUSTANG
ZERO WING
ARCUS ODYSSEY
MARVEL LAND
• JUILLET •
SONIC THE HEDGEHOG
ALIEN STORM
FASTEST ONE
RAIDEN
SAIN WORD
WRESTLE WAR
STREET SMART
• AOUT •
OUT RUN
THUNDER FOX
BARE KNUCLE (street fight)
GOMOLA
BASE BALL
DINO LAND
MEGA TRUCKS
etc...
PROMOS NOUS CONSULTER

JEUX SUPER FAMICOM
de 495 F à 670 F
Y'S III
DRAKKEN
GUDLEEN
PRO BASEBALL
DARIUS TWIN
AUGUSTA GOLF
SIM CITY
FINAL FIGHT
F ZERO
SUPER MARIO
ACTRAISER
PILOT WINGS
• JUILLET •
AERA 88 (fin juillet)
SUPER R TYPE
SUPER PROFESSIONNAL BASEBALL
GOEMON
SUPER STADIUM
FINAL FANTASY IV
GAMBA LEAGUE
DODGE BALL
GUNDAM F 91
• AOUT •
ARTHUR QUEST (fin août)
RAIDEN
SUPER TENNIS
SHOGI
JOYSTICK XE1 SFC
etc...
PROMOS NOUS C ONSULTER
POPULOUS
GRADIUS III
SD GREAT BATTLE
BIG RUN
BOMBUZAL

BON DE COMMANDE À RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT CHÉQUE ☐ MANDAT ☐

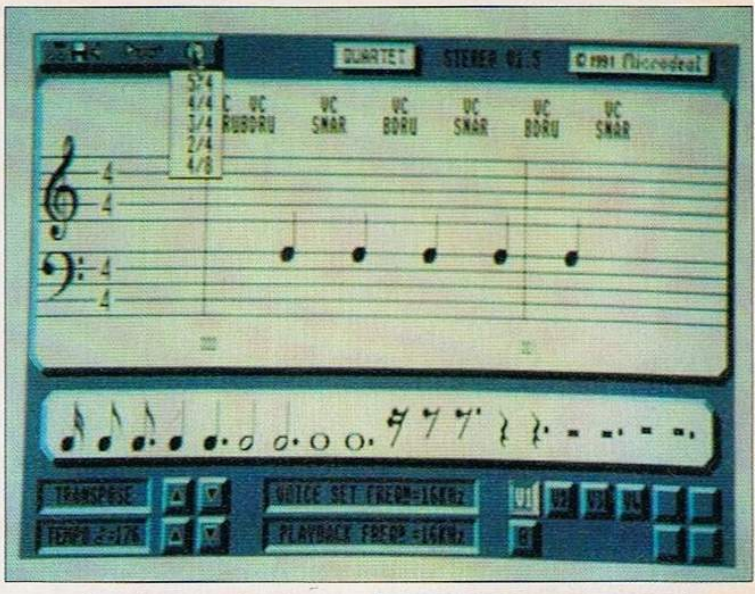
VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à:
IDE
31, rue de Moscou
75008 PARIS
Tél: 49.39.05.72
(du lundi au vendredi)
*Tous nos envois se font en Colissimo recommandé 24h/48 h.

NOM _____
PRÉNOM _____
ADRESSE _____
_____
VILLE _____
CODE POSTAL _____
TÉL: _____

TITRE	CONSOLE	PRIX

Participation aux frais de port: Logiciel ..... + 28,00F
Console ..... + 80,00F
TOTAL A PAYER:

LE ST MENE LA DANSE

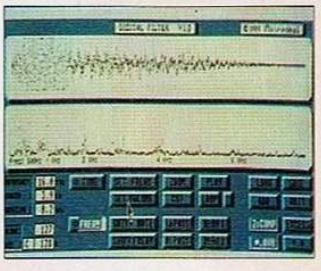


On ne le sait que trop : l'Atari ST n'est pas une machine mélodieuse. Fort heureusement, on peut compenser cette relative carence au moyen de produits adéquats, comme ceux que nous vous présentons ici.

Bien entendu, le problème du ST se trouve fortement lié à son hardware mais cependant, un programme intelligemment fait peut changer la vie des amoureux du son. Aussi, commençons par le logiciel **Quartet**, le hard suit. Edité par Microdeal, cet imposant produit tenant sur 3 disquettes permet de créer ses propres morceaux sur Atari ST en utilisant des instruments fournis sous forme de fichiers. De la même façon, l'import de samples (échantillons) provenant de la cartouche *Replay* du même éditeur peut s'envisager. Bon point, un simple 520 suffit mais naturellement, puisque échantillonnage il y a, une taille mémoire plus confortable ne sera pas superflue. Dans tous les cas, quatre pistes permettent de jouer son morceau sur 4 voix, c'est-à-dire quatre instruments simultanés, différents ou similaires. Cependant, grâce à un système de pointeur, il existe la posibilité d'utiliser la même piste pour tous les instruments intervenant au fil du morceau.

En fait, ce ne sont pas moins de 20 sons différents qui pourront ainsi être utilisés dans le même thème. Du reste, l'éditeur ne se révèle pas avare et *Quartet* est pour cela livré avec une centaine d'instruments, allant du violon au synthé en passant par les flûtes et les batteries, de Beethoven à *Bomb the Bass* ! Le plus étonnant de l'affaire, c'est que le résultat se trouve tout à fait à la hauteur puisque la fréquence des échantillons utilisables va jusqu'à 15 KHz. Pour mémoire, rappelons qu'une cassette de qualité appréciable a une bande passante de 17 KHz... Certes, ça crachote un peu mais ça, c'est l'Atari qui le rajoute et les Hertz ne font rien à l'affaire.

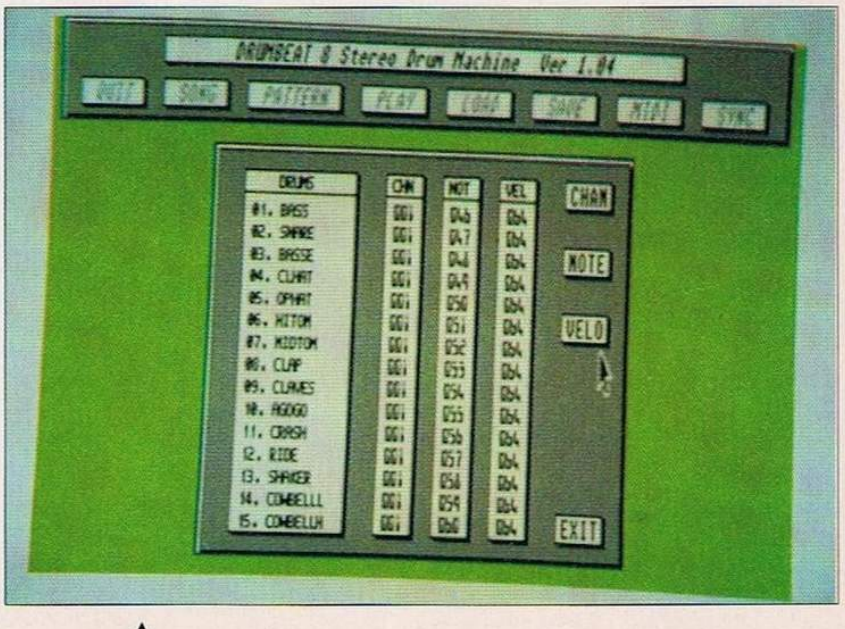
On peut se demander à quoi peut servir un tel logiciel ; faire de la musique c'est bien gentil mais encore faut-il pouvoir en faire profiter les autres... C'est pour cela que *Quartet* est avant tout un outil destiné aux programmeurs, virtuoses ou amateurs, désireux d'in-clure leurs compositions dans des programmes de leur cru. A cet effet, le logiciel est fourni avec plusieurs routines compatibles *GFA*, *Hisoft Basic*, *C* et *Assembleur*. Du reste, le mode d'emploi (en anglais) dispose d'un chapitre - un peu court il est vrai - destiné à aider "l'informati-musicien".



PUISSANT ET CONVIVIAL

L'écran principal, très clair, dispose d'outils extrêmement intéressants permettant de retravailler son morceau par blocs, comme avec un traitement de texte ! La saisie des notes peut se faire au clavier ou à l'aide d'un instrument de musique MIDI. Bien entendu, cette dernière solution se révèle de loin la plus pratique et la plus ergonomique, d'autant que la notation anglaise n'est pas forcément la plus courante. Dans cette optique, les options MIDI autorisent la connexion de tous les types de machines à l'Atari, puisque le panneau de contrôle de *Quartet* permet de paramétrer au mieux le logiciel.

Une fois que le morceau est



saisi, il s'affiche sur une partition propre à être retravaillée : en prenant le morceau et en le coupant, et en utilisant ensuite un petit bout pour le transposer. Une autre particularité (que les adeptes de la musique répétitive apprécieront), c'est de pouvoir faire boucler certaines parties dudit morceau, très simplement, en posant des "flags" sur la partition.

Quittons l'écran principal : nous voici au royaume de la bidouille avec l'éditeur d'échantillons. On peut y trafiquer les sons, les filtrer, les retourner, les ralentir ou les accélérer (de 4 à 15 KHz). Très simple d'emploi, l'éditeur permet de voir le son dans deux fenêtres différentes, la deuxième servant par exemple à afficher une partie de l'échantillon, l'éditeur disposant d'un zoom extrêmement puissant et qui permet de scroller sur le son afin d'en afficher la portion de son choix. Bref, voilà un logiciel superbe qui devrait convaincre les mélomanes les plus exigeants (par rapport à ce qui existe sur micros... C'est quand même pas la qualité laser, ne me faites pas dire ce que je suis très loin de penser). A noter que la dernière version de *Quartet* (1.5) permet aux possesseurs de STE de profiter de la stéréo puisque les prises Output sont gérées. Alors, que demander de plus ?

DOUBLE PLAISIR

Playback, puisque tel est le nom de la chose, est le hardware dont je vous entretenais il y a quelques lignes. Présenté sous la forme d'un petit boîtier venant s'insérer dans le port cartouche de l'Atari, *Playback*, compatible avec *Quartet*, permet de gagner en qualité et de profiter de la stéréo sur ST ! Grâce à la cartouche, on obtient une résolution des échantillons de 8 bits, ce qui est beaucoup mieux qu'avec un Atari "simple", lequel ne peut jouer que des échantillons sur 7 bits. Mais cessons là ces grivoiseries...

Le programme *Drumbeat* livré avec la cartouche et ne réclamant pas impérativement *Quartet*, augmente le plaisir de créer : il s'agit d'une boîte à rythmes digitale utilisant des échantillons, livré eux aussi sous forme de kit. Et 99 patterns peuvent ainsi être assemblés afin de former un "song" ou morceau (dix morceaux peuvent être mémorisés en même temps). Là aussi, rien à redire à la présentation : c'est ergonomique et sans fioritures. Grâce à l'apport de hardware, on peut découper ses morceaux en une suite de patterns qui peuvent contenir chacun une quinzaine d'échantillons. Là aussi, on retrouve les routines en *GFA*, *Basic Hisoft*, *C* et *Assembleur*, mais cette fois dédiées à la stéréo. Inclure ses morceaux, c'est super ; le faire en stéréo, c'est au moins deux fois mieux. Enfin, il est à signaler que Microdeal distribue régulièrement dans le domaine public des disquettes de sons supplémentaires.

Bref, voilà deux produits fort intéressants, bien conçus et surtout orientés programmation, ce qui n'est pas si courant, les programmeurs gardant en général jalousement leurs routines musicales.

Quartet : 3 disquettes Microdeal pour Atari ST.

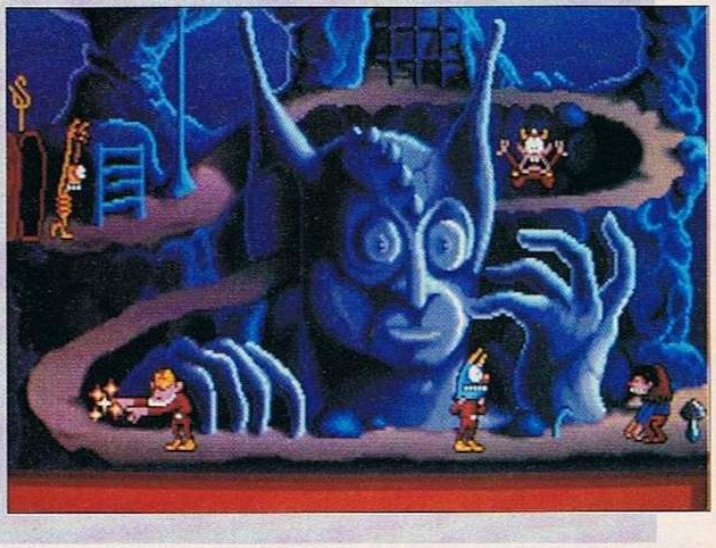
Playback : 2 disquettes plus 1 cartouche Microdeal pour Atari

P.T.

LUTINERIES

Il faut se rendre (où ça ?) à l'évidence... Pour accumuler à ce point les conneries, notre bon roi n'est plus très bien dans sa tête. Afin qu'il recouvre la santé, allons mes amis - de par nos magiques contrées, quérir quelque remède salutaire à son esprit d'une obscure clarté !

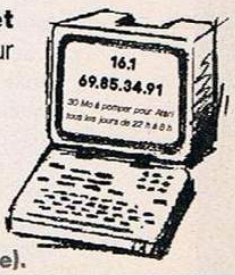
Et voilà nos trois lutins respectivement guerrier, magicien et technicien (genre Mac Gyver) en route pour de truculentes aventures au sein des décors pour le moins délicieux de **Gobliiins**, de Tomahawk. Beaucoup d'humour, d'énigmes et d'enchantements dès la rentrée sur PC et compatibles, Atari ST, Amiga et... CDTV - CD-ROM !



3615 MEGALAND

*LA CONCURRENCE EST A **1,25 F** LA MINUTE. MEGALAND RESTE A **0,98 F** LA MINUTE !!!*

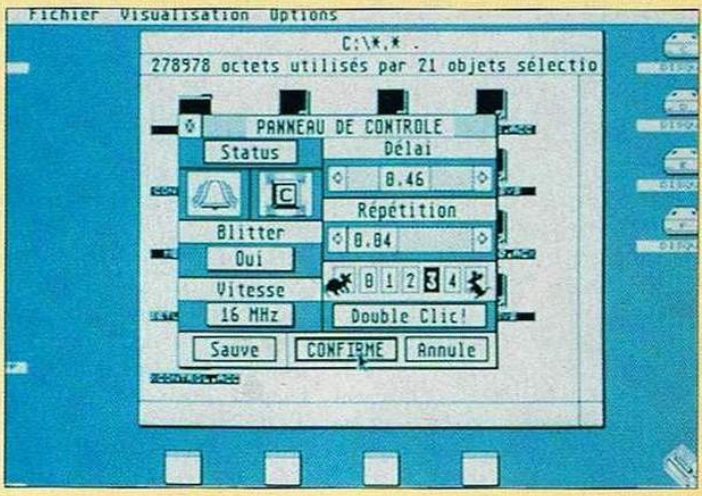
- Le 3615 MEGALAND est à l'heure actuelle le serveur possédant **le téléchargement le plus complet** de France. Vous pouvez accéder librement à **plus de 600 Mo de domaines publics** compressés pour Atari ST/TT, Amiga, Mac et compatibles PC XT/AT soit un total de **10.000 logiciels**. Protocole BBT.
- Dialoguez avec d'autres connectés grâce à notre puissant service de messagerie comprenant les contacts, les salons, les boîtes aux lettres (**avec bals binaires**) et venez vous éclater avec l'un de **nos 8 jeux primés** (de superbes lots : consoles, radios, etc.).



C.P. 72104 MEGAMAG

Pour recevoir votre logiciel de téléchargement "BBT" gratuit envoyez-nous une disquette vierge ainsi que 5,70 F en timbres à CLUB MEGALAND B.P. 51 91430 IGNY (spécifiez le type de votre machine).

LE MEGA STE



Du pour et du contre mais de solides qualités de fond...

Par son prix, ses caractéristiques et la volonté d'Atari, le MEGA STE se présente plus comme une machine semi-professionnelle qu'un ordinateur de jeux. Pour environ 10 000 F, on dispose d'un engin avec clavier détachable, disque dur et moniteur monochrome. Pour un Atari, c'est du pro ! Une surprise tout de même, la forme du boîtier : ils ont dû l'oublier sur un poêle et il a un peu fondu...

LE MATERIEL

Comme les autres ST, le *MEGA STE* est conçu autour du 68000 de Motorola, un choix technique qui n'a rien d'audacieux ! La différence se situe dans la fréquence de travail qui peut être de 16 MHz, au lieu de 8. Seulement voilà, il n'était sans doute pas question de revoir les autres composants made in Atari comme le GLUE, le MMU etc. pour qu'ils tiennent la cadence. Bref, le 68000 peut tourner à 16 MHz en interne mais divise sa vitesse par 2 avant d'aller causer au reste du monde. Pour rattraper ça, on lui a ajouté 16 Ko de mémoire cache rapide et on retombe ainsi, du point de vue de la puissance, sur l'équivalent d'un STE muni d'une carte *AdSpeed*. On gagne alors en vitesse, entre 50 et 90 % selon les applications.

Le graphisme se révèle peut-être la partie la plus décevante puisqu'on l'a servilement calqué sur celui du STE - il n'intègre donc pas le mode VGA du TT. On se retrouve alors avec les mode 640 x 400 monochrome, 640 x 200 en 4 couleurs et 320 x 200 en 16 couleurs... Ni le blitter, ni la palette de 4 096 couleurs, ni les scrollings câblés ne parviennent à faire oublier la pauvre résolution couleur qui commence à être largement dépassée. Mais comme il est livré avec un écran monochrome...

Du point de vue sonore, on retrouve les mêmes fonctionnalités que sur le STE, 3 voies avec une sortie stéréo possible vers la chaîne hi-fi. Sinon, le *MEGA STE* s'exprime par l'intermédiaire du moniteur. Les musiciens retrouveront leurs traditionnelles prises MIDI qui ont fait le succès des STx dans ce domaine.

De nouveau des regrets avec le floppy - une capacité maximale de 720 Ko se révélant bien faible à l'heure actuelle - on aurait préféré 1,44 Mo. En revanche, le disque dur de 48 Mo est le bienvenu. La seule amélioration notable du matériel se trouve finalement dans le grand nombre des entrées/sorties (cf. fiche technique). A côté des classiques prises souris, joystick, imprimante, des deux RS 232 (bonne idée), on trouve quelques possiblités d'extensions plus professionnelles comme l'ajout de cartes sur le bus VME, la mise en réseau via la sortie Localtalk ou des communications par la prise de synchrone/asynchrone.

Conclusion : du côté technique, c'est vraiment un peu juste. Surtout sur le plan graphique...

LE LOGICIEL

Si le hardware ne nous a rien montré de révolutionnaire, les améliorations apportées au bureau GEM contenu dans les ROMs se révèlent nettement plus consistantes. En effet, le *MEGA STE* est livré avec la version 2.05 du *TOS* qui, avec le bureau du TT, apporte de sérieux - et nécessaires ! - progrès. La présentation, les manipulations de fenêtres et de fichiers (et l'ergonomie en général) ont été revus et corrigé avec une réussite certaine. Ce nouveau bureau utilise beaucoup mieux le clavier, puisque pratiquement toutes les options des menus sont doublées par des raccourcis éventuellement redéfinissables. Il reste encore une vingtaine de touches libres qui peuvent être programmées à volonté pour, par exemple, lancer l'exécution de programmes... On peut enfin ouvrir jusqu'à sept fenêtres simultanément et l'entrée dans un sous-répertoire provoque l'ouverture d'une nouvelle fenêtre quand on presse la touche ALT. Bonne chose ! Autres parties qui ont été sérieusement remaniées, l'affichage et le traitement des fichiers. On peut maintenant filtrer le contenu d'une fenêtre pour n'afficher, par exemple, que les "*.prg". La sélection de plusieurs groupes de fichiers était un calvaire avec les anciennes versions du *TOS*. Maintenant, quand un groupe se trouve sélectionné, on peut en rajouter de nouveaux sans être obligé de les prendre un par un.

Bienvenue aussi, la sélection de tous les fichiers d'une fenêtre d'un seul coup, ce qui épargne plusieurs manipulations quand il sont trop nombreux pour être affichés tous à la fois. Un autre progrès non négligeable réside dans la possibilité de sortir sur le bureau l'icône d'un programme ou d'un dossier. On peut ainsi travailler avec sans être obligé d'aller le traquer au fin fond de son répertoire. Avec un disque dur, cette option s'imposait, de même qu'un utilitaire de recherche de fichiers, désormais intégré.

BIEN PLUS BEAU

La partie présentation et graphisme a elle aussi nettement évolué. La modification la plus importante : l'apparition du mode "fenêtre idéale". Quand on sélectionne ce dernier, le *TOS* ajuste le nombre d'icônes qu'il peut afficher sur une ligne, de manière à éviter que la dernière ne soit tronçonnée par le bord de la fenêtre. Des progrès aussi sur le dessin des icônes elles-mêmes ; outre la douzaine qu'on trouve dans les ROMs, on peut choisir d'affecter de nouvelles icônes sauvées sur disque à un fichier (ou type de fichier) quelconque, rendant ainsi l'identification plus rapide.

La question qui se pose ensuite est bien sûr celle de la compatibilité logicielle avec les programmes existant sur STF/E. Rassurez-vous tout de suite, ça baigne. Toutefois certains programmes refusent de s'exécuter quand le 68000 tourne à 16 MHz. Ca ne constitue pas vraiment un obstacle puisque le *MEGA STE* boote à 8 MHz par défaut et ne commute éventuellement à 16 MHz qu'après le chargement du bureau...

Les programmes auto-boot s'exécutent donc à 8 MHz. Pour ceux qui doivent être lancés à partir du bureau et ne fonctionnent pas à 16 MHz, il suffit alors de régler la configuration sur 8 MHz. On va moins vite - mais ça marche ! Restent tout de même quelques rares programmes (surtout des jeux) qui refusent de fonctionner, quoi qu'on fasse. Espérons que les éditeurs y remédieront rapidement.

En résumé, cette nouvelle version du *TOS* se révèle un progrès très notable. GEM est enfin devenu agréable à utiliser !

CONCLUSION

Surprenant de constater que l'évolution du hardware du *MEGA STE* n'a été qu'un replâtrage de ce bon vieux 520 ST, conçu - rappelons-le - en 1985. Le microprocesseur fonctionne plus rapidement, mais c'est toujours un 68000 ; le blitter se trouve maintenant intégré mais les mêmes modes graphiques demeurent etc.

Quand on voit les progrès réalisés dans le même temps par les compatibles PC, on se pose certaines questions... Et comme on trouve maintenant des 286 VGA couleur avec disque dur aux alentours de 8 000 F et qu'un MEGA STE en coûte 10 000 avec un écran monochrome, il faut vraiment avoir une bonne raison pour l'acheter à ce prix-là ! Enfin, quand on aime... Il n'est pas si mal, le nouveau *TOS*...

Jean-Yves Trétout

FICHE TECHNIQUE

Unité centrale
◊ Microprocesseur : 68000 à 8 ou 16 MHz sélectionnables par soft.
◊ Mémoire : - 2 Mo, extensibles à 4 sur la carte mère.
- 16 Ko de mémoire cache activable par soft.
- Support pour coprocesseur mathématique.

Graphique
◊ 640 x 400 monochrome, 640 x 200 en 4 couleurs, 320 x 200 en 16 couleurs, le tout doté d'une palette de 4096 couleurs.
◊ Blitter + scrollings câblés.
◊ Livré avec moniteur monochrome et cordon Péritel.

Son
◊ 3 voix avec enveloppe et bruit, sortie hi-fi stéréo.
◊ Convertisseur analogique-digital.

Mémoires de masse
◊ 1 floppy 720 Ko.
◊ 1 disque dur de 48 Mo.

Entrées/sorties et divers
◊ 2 ports série.
◊ 2 ports MIDI (IN et OUT/THRU).
◊ 1 port souris (avec la souris).
◊ 1 port joystick (sans le joystick).
◊ 1 port pour réseau Localtalk.
◊ 1 port série synchrone/asynchrone.
◊ 1 port Centronics (imprimante).
◊ 1 port cartouche compatible STx.
◊ 1 sortie bus de type VME pour extensions.

Prix
8 450 F HT, soit environ 10 000 TTC.

A POIL LA LYNX !

Enfin une baisse de prix significative sur la Lynx ! Désormais, vous pourrez l'acquérir à 790 F... totalement nue. C'est à dire, sans alimentation, sans Comlynx et sans jeu... Dans l'ensemble, ça constitue une bonne nouvelle. Nul besoin d'une alimentation spécifique pour faire fonctionner l'engin, une alimentation standard convient à merveille et pour un prix dérisoire.

Quant au Comlynx, encore faut-il avoir des potes qui possèdent également la bête...

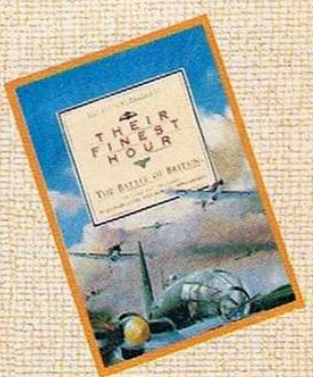
Bref, la Lynx se fait une beauté avant l'arrivée de la principale concurrente, la Sega Game Gear, qui devrait débouler incessamment au prix de 990 F... avec un jeu.

Stratégiquement, c'est du tout bon !...

LUCASFILM™ PRESENTS
Their Finest Missions
VOLUME ONE

Retrouvez le plaisir de voler avec **The Battle of Britain** et ses 23 nouvelles et passionnantes missions qui vous sont proposées dans **"Their Finest Missions"**.

A vos commandes...



disponible sur:
ATARI ST
AMIGA - PC.

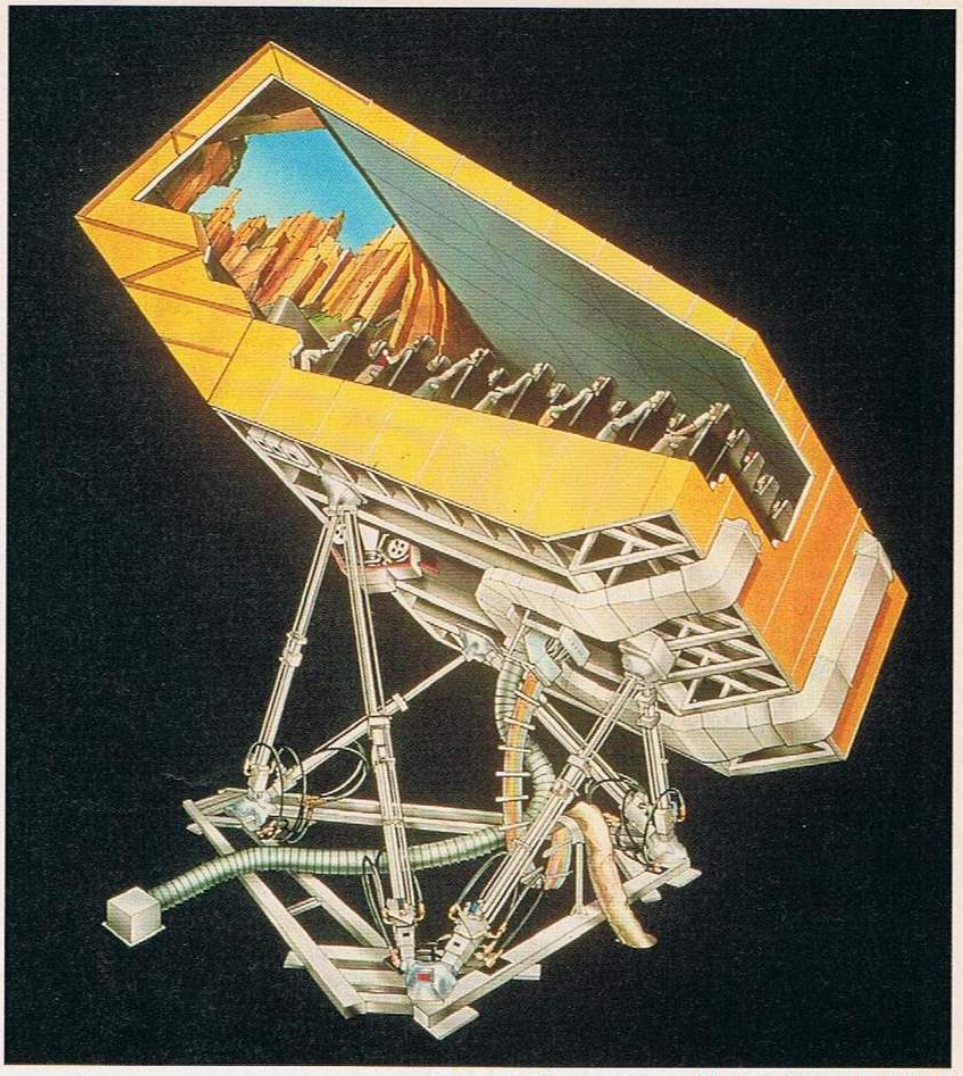
AdLib SOUND

36 15 UBI

Distribué par:
UBI SOFT
8-10, Rue de Valmy
93100 Montreuil sous Bois
Tèl 48.57.65.52.

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

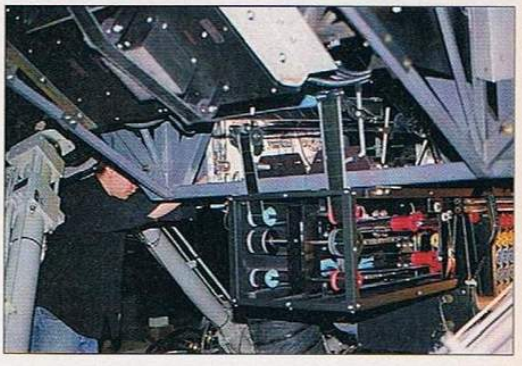
AU-DELA DU REEL



Le Simfilm

Extrapolé d'un simulateur de vol destiné aux futurs pilotes de 747, le Cinaxe procure à une soixantaine de spectateurs rivés à leur fauteuil les sensations exquises d'un voyage mouvementé.

Un simulateur de taille !



Après la Géode, le voisinage de la Cité des sciences et de l'industrie du parc de la Villette à Paris compte depuis peu une nouvelle attraction : le **Cinaxe**, un simulateur géant de 14 tonnes - le plus grand du monde. Les évolutions de l'engin, mû par trois paires de vérins hypercostauds, sont synchronisées avec les séquences spectaculaires d'un film en 70 mm (30 images/seconde) tout spécialement conçu : le *Simfilm*, projeté sur un écran parabolique rectangulaire.

Quatre minutes trente secondes de bonheur intense interdit aux cardiaques, aux femmes enceintes et aux enfants de moins de 3 ans ; on n'est jamais trop prudent !

Au fait des impondérables physiques, atmosphériques, mécaniques ou syndicaux, la société canadienne *InterActive Entertainment Inc.*, créatrice du monstre, n'a pas lésiné sur la sécurité. Les ceintures se verrouillent automatiquement dès le début de la projection. Et des caméras transmettent en permanence au poste de contrôle principal, les réactions des «passagers». Un malaise ou une crise de nerfs et c'est l'arrêt pur et simple du «voyage» ! En cas de coupure EDF intempestive, une autonomie de cinq minutes est assurée. Tout problème hydraulique entraîne un retour immédiat à la position d'origine etc. Donc aucune raison de flipper, bien au contraire, car c'est le mégapanard avec ambiance sonore démentielle et accélération maximum de 1 G.

Parmi les trois *simfilms* pour l'instant disponibles, **Le tour de l'univers**, auquel j'ai eu le privilège d'assister, est digne des meilleures séquences de *2001*, *Star Trek* ou *La guerre des étoiles*. Les insatiables peuvent ensuite se «finir» sur les consoles mobiles de la *Boutique du Cinaxe*, au premier étage du bâtiment.

Au total - séance de mise en condition comprise - 18 minutes d'exaltation pour une somme modique allant de 20 à 27 F.

Tous les jours sauf le lundi, de 10 h à 22 h. Parc de la Villette, 26, avenue Corentin-Carriou, 75019 Paris. Métro Porte de la Villette. Renseignements : 42.09.34.00.

Jean-Claude Paulin

Galaxy Force de la Boutique

Une grosse paire de vérins...

LA MAIN A LA BATTE !

"Si on l'avait fait encore plus réaliste, vous auriez besoin d'un gant pour jouer !" clame la publicité de **R.B.I. 2 Baseball** de *Domark*. Nous, on demande à voir... Et puis manipuler un joystick avec un gros gant en cuir dans une main et une longue batte dans l'autre, j'en connais plus d'un que ça effrayerait (je ne parle pas d'Henri Chapier). En tout cas voilà l'occasion de s'initier à ce sport étrange qui passionne les Amerlingues et qui pour le moment n'a pas encore réussi à supplanter les deux sports les plus populaires de notre bon vieil Hexagone : la pétanque et le saut de portillons de métro...

Le jeu reprend bien entendu toute les règles du base-ball et vous met à la tête d'une des 26 plus célèbres équipes professionnelles. Chaque joueur possède ses propres caractéristiques et peut être utilisé en fonction de ses capacités. (Gauchers, droitiers, nerveux, rapides, mous de la batte etc.)

Les graphismes se révèlent plutôt sympas, avec différentes vues du terrain, de jolies images de présentation et des joueurs assez bien dessinés. Une caméra suit les évolutions de la balle et zoome sur les joueurs lorsque ceux-ci se déplacent de base en base. On vous rediffusera en prime les actions les plus belles au ralenti.

Et on peut jouer à deux simultanément, ce qui tombe plutôt bien car, si vous êtes comme moi relativement imperméable aux "joies du sport", deux gonzes ne seront pas de trop pour démêler les règles de ce *desport* de barbares !

L'éditeur a eu la bonne idée de mettre une vraie casquette de base-ball dans la boîte de chaque exemplaire du logiciel... Une excellente initiative qu'on aimerait voir se généraliser ! On imagine déjà la tronche du packaging qui habillera chez Domark le prochain soft de football américain !

MOUVEMENT PERPETUEL

L'expansionnisme agressif se révèle une source d'inspiration inépuisable ne réclamant aucun effort particulier d'imagination, si ce n'est de la part des graphistes. Ce concept rentable, à qui l'on doit des milliard de shoot'em up quasiment identiques, a engendré néanmoins quelques standards flamboyants.

Véritable archétype, *R-Type* fait à tout jamais partie de la mémoire collective des sauveurs d'univers. Lesquels seront sans doute ravis d'apprendre que l'empire Bydo revient en force dans **R-Type 2**, version encore bien meilleure, d'Activision bien sûr. Chaud devant, en août sur Atari ST et Amiga.

LES SCENARII DISCS

Bientôt disponibles

FINAL WHISTLE

Nouvelles caractéristiques pour Kick Off 2.

RETURN TO EUROPE

Trois coupes européennes à disputer : COUPE UEFA, COUPE EUROPEENNE, COUPE DES GAGNANTS.

GIANTS OF EUROPE

Jusqu'à 30 équipes importantes, caractéristiques de chaque joueur, compatibilité avec d'autres scenarii discs.

WINNING TACTICS

10 tactiques supplémentaires.

ENGLISH LEAGUE

Les quatre divisions anglaises. Possibilité de charger les équipes d'autres scenarii

ANCO

Distribué par UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil sous bois
Tél. 48.57.65.52

AETERNAM : LA MYSTAGOGIE

En explorant les dessous des jeux de rôle sous toutes les coutures avec Mandragore, La Geste d'Artillac - *et plus récemment avec* Drakkhen -, *Infogrames entend user de toute son expérience pour hisser l'oriflamme du Tatou au-dessus des bannières conquérantes brandies par Sierra et autres Lucasfilm. Entre deux séances effrénées de codage, les responsables du projet* Aeternam *ont gentiment accepté de lever le voile sur leur masterpiece.*

Brossée dans sa totalité par les géniteurs de *Drakkhen*, cette nouvelle toile aux tonalités fantastico-médiévales met en avant un univers qui, sous sa forme originelle, aurait tout aussi bien mérité de s'appeler *Drakkhen 2*.

Cependant, au fil de son développement, l'œuvre a gagné en profondeur, tout en acceptant certains compromis avec les nouveaux supports informatiques (naissance des CD-ROM, absence de souris sur les consoles etc.). Dans le même laps de temps, le système de jeu a subi de nombreuses épurations qui l'ont rendu plus proche de l'utilisateur. Ces diverses transformations ont été si radicales que nous nous retrouvons à l'heure actuelle en présence d'un logiciel se rapprochant davantage de *The Secret of Monkey Island* (Lucasfilm) que d'un véritable jeu de rôle...

TOUT A L'EPURE

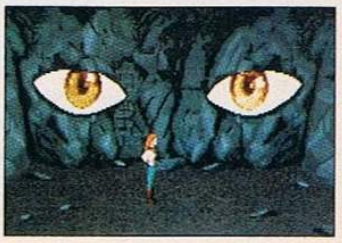
Le tableau peint par *Aeternam* situe l'action sur un archipel de six îles. Pour rester dans une optique de simplification, le joueur n'y dirigera qu'un seul aventurier. Un héros digne de ce nom ne s'embarquant pas sans biscuit, ce dernier possède un fabuleux grimoire dans lequel sont gravés deux puissants sortilèges (un de foudre et un autre de soins). Un simple effleurement d'une icône permet d'afficher le livre, quelques tapotements sur les touches fléchées du clavier en font défiler les pages (une animation graphique gravée sur la page de gauche rappelle succinctement la fonction de chaque sort). Enfin, une dernière pression réveille les pouvoirs magiques. Résultat : moins de cinq secondes pour réduire en un tas de cendres une pauvre créature. Nous sommes ici bien loin de l'incroyable lourdeur de *Drakkhen* lorsqu'il s'agissait de lancer la moindre incantation...

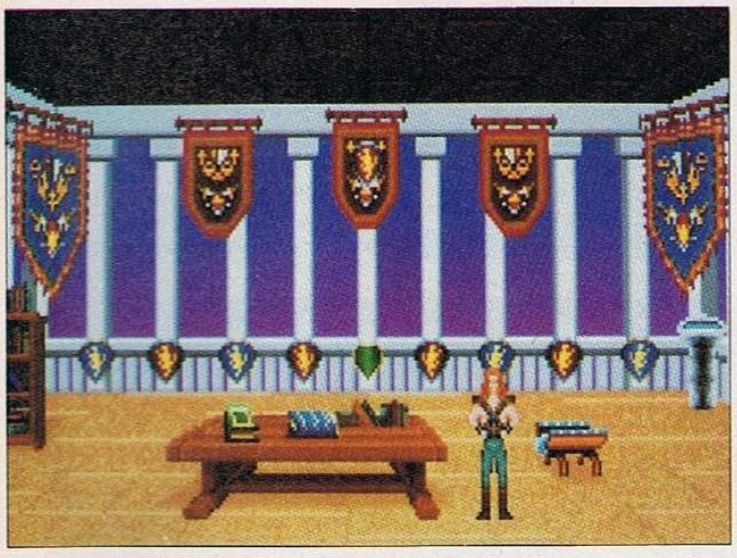
En cours de partie, le joueur pourra bien entendu gagner de nouveaux sortilèges et accroître l'efficacité de ceux qu'il possède déjà. Le reste des commandes dédaigne également toute futilité : les déplacements du personnage s'opèrent à l'aide des touches fléchées du clavier alors que les diverses actions sont activées par le biais d'une série d'icônes dessinées dans la partie inférieure de l'écran.

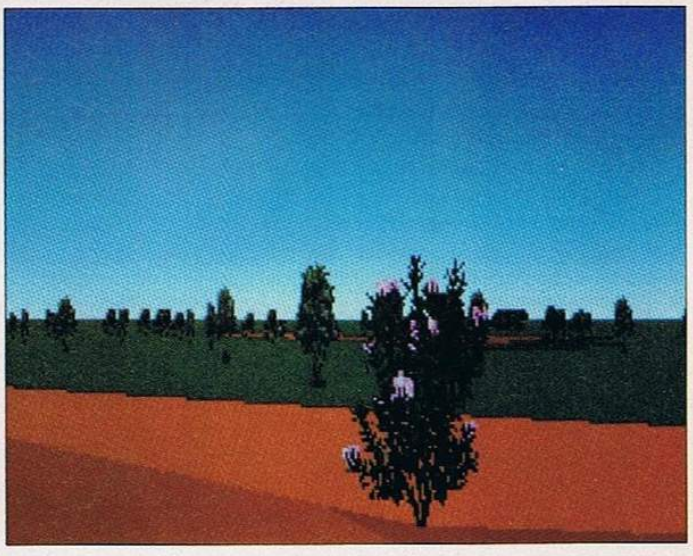
Une partie du premier donjon... Des épreuves par dizaines que le héros devra franchir sans encombre avant de poursuivre l'aventure !

JUGEMENT DE DIEU

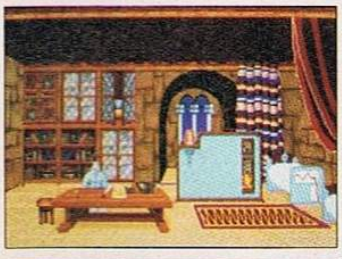
Le jeu comprend en tout six aventures principales (des donjons) auxquelles viendront se greffer une multitude de quêtes annexes. Ces dernières ne sont en fait que des fioritures venant pimenter la vie de notre aventurier. Rien ne l'oblige à prêter un quelconque intérêt à ces événements mineurs. De la ravissante princesse dont les jours sont en danger au clébard kidnappé - en passant par le jeune damoiseau en mal de compa-

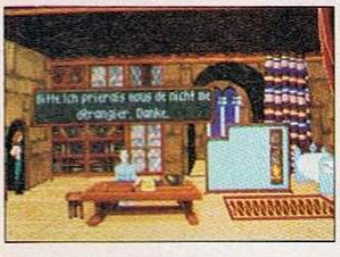






Vue extérieure...
De type Drakkhen, les décors seront enjolivés par un effet de relief. Outre le passage du jour à la nuit, les intempéries figureront au programme.





Toujours dans le premier donjon mais cette fois dans le palais du duc.

gnie -, il y en a vraiment pour tous les goûts.

Quoi qu'il en soit, les six donjons principaux constitueront des étapes dans la marche royale vers la gloire et la fortune. Au début de la partie d'ailleurs, le joueur décide de s'engager au service d'un puissant duc qui recherche un brave et talentueux guerrier. Si, après une demande en bonne et due forme d'audience auprès du greffe local, le haut dignitaire accepte de recevoir notre héros, ses prétendues compétences, elles, ne passeront pas comme une lettre à la poste : le paladin sera convié à passer une série d'épreuves pour satisfaire à la curiosité légitime du duc.

Ce premier donjon comporte 42 salles divisées en deux parties distinctes, le palais du duc et la salle des épreuves. Cette dernière est composée d'une succession de cavernes où de nombreux pièges guettent le joueur. Nul besoin de préciser qu'une exploration poussée du palais s'impose avant toute chose - en vue de glaner de précieux renseignements.

En essuyant ses premiers échecs, le joueur sera enchanté d'apprendre que ceux-ci ne seront pas sanctionnés par une perte prématurée de l'existence dans cette phase de prise en main du logiciel. Une heureuse initiative !

Cet accueil chaleureux vous sera réservé quand vous pénétrerez dans le premier donjon. On se rapproche du dessin animé !

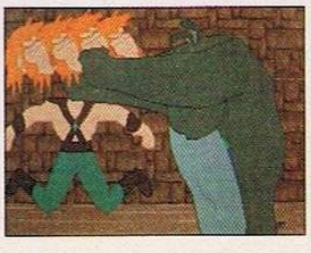
DES OPPORTUNITES AGUICHANTES

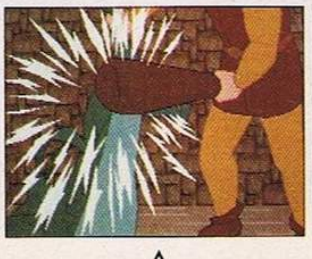
Lorsqu'enfin l'aventurier aura surmonté tous les rites de passage, le duc lui confiera une première mission de confiance. Dès cet instant, l'aventure perd tout fil conducteur... Le héros se retouve livré à lui-même comme dans un jeu de rôle. Il existe un objectif final mais également une infinité d'opportunités toutes plus aguichantes les unes que les autres (note personnelle : j'en profite pour adresser mes salutations aux trois désirables drôles de dames avec lesquelles j'ai eu le plaisir de déjeuner - signé Bosley).

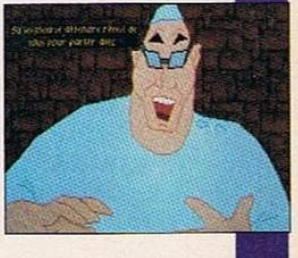
En quittant le château ducal, nous nous retrouvons en présence de paysages extérieurs s'appuyant seulement sur les routines de déplacement en trois dimensions de *Drakkhen*. Si la célérité des animations et la notion de jour succédant à la nuit subsistent, il faut dès lors leur adjoindre des éléments en relief (collines et dépressions), une gestion des conditions climatiques et l'utilisation de moyens de locomotion sensiblement divers.

DU TRAIT ANIME

Outre ces séjours en plein air, le corps principal de l'aventure s'appuie sur une représentation des lieux en plans fixes. Sur le devant de la scène, le valeureux chevalier pourra agir à sa guise. De temps en temps, de puissants zooms viendront mettre en évidence certains détails impor-

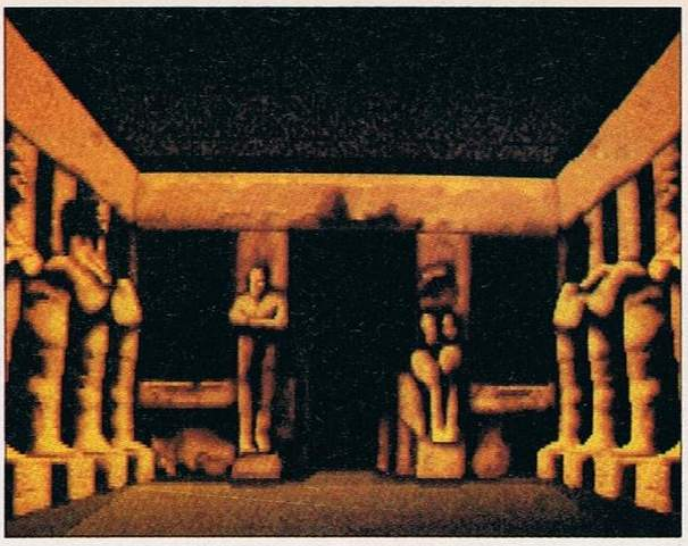


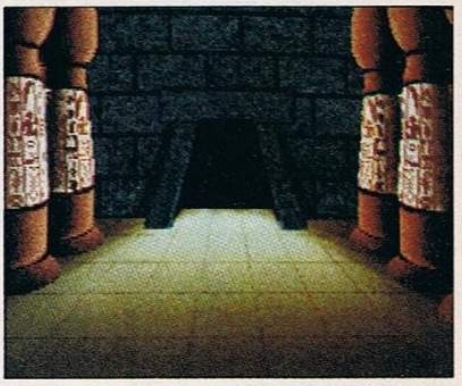




comme si de rien n'était. Enfin, de véritables séquences animées composées d'images vectorielles complèteront le tableau.

Ce type d'images, à la base des somptueuses animations de *Dragon's Lair* ou de *Croisière pour un Cadavre* (Delphine Software) ont la particularité de n'occuper que très peu de place en mémoire et sur le support (une moyenne de cinq à six Ko pour une séquence de qualité). Pour donner une palette de paysages tout aussi variés que séduisants, Infogrames a fait appel à une équipe de huit graphistes...





Les salles du deuxième donjon. En cours de finition, celles-ci sont d'ores et déjà d'une rare beauté ! Ça promet....

Autant le dire, la coordination a dü être de mise - sinon bonjour le mélange total des puceaux, euh... non... des pinceaux !

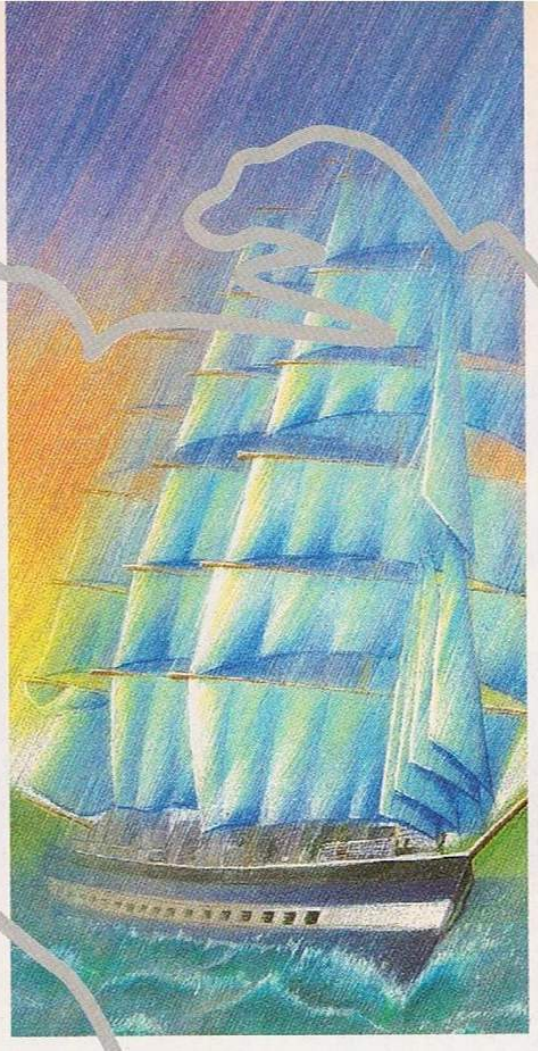
PREMIER VOLET

On reproche trop souvent aux jeux de rôle sur ordinateur de confiner les baroudeurs mythiques dans un univers trop restreint. Ici il n'en est rien puisque le monde d'*Aeternam* comptera en définitive un domaine huit fois plus étendu que celui de *Drakkhen*. Pour guider les pas du joueur, de nombreux autochtones surgiront sur son chemin. Afin de rendre plus chaleureuses les relations entre l'homme et l'ordinateur, l'équipe chargée du projet a eu la brillante idée de supprimer certaines actions répétitives. Par exemple, dans le cas d'un premier échec aux épreuves de qualification, le duc convoquera le mercenaire chevaleresque dans son bureau (à lui de rechercher ce lieu). Par la suite, ce seigneur viendra en personne au-devant du pauvre combattant solitaire. Dans le même ordre d'idées, le joueur sera constamment tenu en haleine par un foisonnement de scènes d'un humour totalement asynchrone - et pourtant tellement dans le ton de la bonne humeur qui se dégage de la fresque !

Pour ne rien dévoiler, précisons juste que certains gags se révèlent aussi cocasses que les légendaires sarcasmes débités au kilomètre dans les œuvres des Monthy Python (voir le surprenant sketch intervenant au milieu du film dans *Le Sens de la vie*). Cette volonté de ne pas se prendre au sérieux est tout à l'honneur de l'équipe !

Annoncé pour les fêtes de fin d'année 1991, ce premier volet d'une série de trois aventures (au minimum) tisse une superbe... toilette, que les plus exigeants seront impatients de enfiler pour la revêtir. Prenant notre mal en patience, mais aussi quelques vacances bien méritées, nous ne manquerons pas de jeter un œil inquisiteur sur ce fabuleux logiciel dans notre numéro d'octobre...

Christian Roux



Qui a tué Karaboudjan ?

Delphine Software
CINEMATIQUE

FKGB

C R O I S I E R E

P O U R U N C A D A V R E

DISPONIBLE SUR ATARI ST/STE, AMIGA 32 COULEURS ET PROCHAINEMENT SUR PC ET COMPATIBLES

Delphine Software : 150, Boulevard Haussmann 75008 • Tél. (1) 49 53 00 03

A L'OMBRE DE L'ARCADE EN FLEUR

Vous ne partez pas en vacances ? Il ne vous reste qu'une solution : les salles d'arcade. Micro News a fait pour vous le tour des meilleures salles parisiennes... Aucun doute, l'été sera chaud !

Ou êtes-vous de passage à Paris pour les vacances ? Vous avez préféré l'air pur du périphérique à l'atmosphère viciée des bords de mer ? Ça tombe bien, vous allez pouvoir profiter de votre temps libre pour aller découvrir dans les salles d'arcade de la capitale les logiciels qui tourneront peut-être sur votre bécane favorite à la rentrée. Ces véritables cavernes d'Ali-Baba recèlent d'innombrables trésors - des bon vieux standards de l'histoire de la micro aux nouveautés les plus étonnantes...

CASTAGNE TU PUES !

Les amateurs de castagne, donc, pourront par exemple se défouler cet été avec **Street Fighter 2**, un jeu de karaté pour un ou deux joueurs qui propose des combats bien saignants dans les ruelles les plus mal famées de Tokyo. Rien de nouveau, si ce n'est que ce soft, comme bon nombre de jeux plus anciens, se retrouve désormais installé sur une console un peu particulière - dotée d'un superbe écran géant et de deux sièges d'un confort relatif (mais appréciable tout de même).

Toujours dans ce domaine frappant, ne manquez pas de jeter un coup d'œil à l'impressionnant **Pit Fighter**. Il s'agit d'une simulation de kick boxing à base d'images digitalisées, qui donnent aux combattants des mouvements d'une fluidité rarement égalée. Des décors bien glauques, une foule déchaînée et des sons d'un réalisme stupéfiant viennent compléter le tableau et contribuent à recréer l'ambiance des vrais combats !

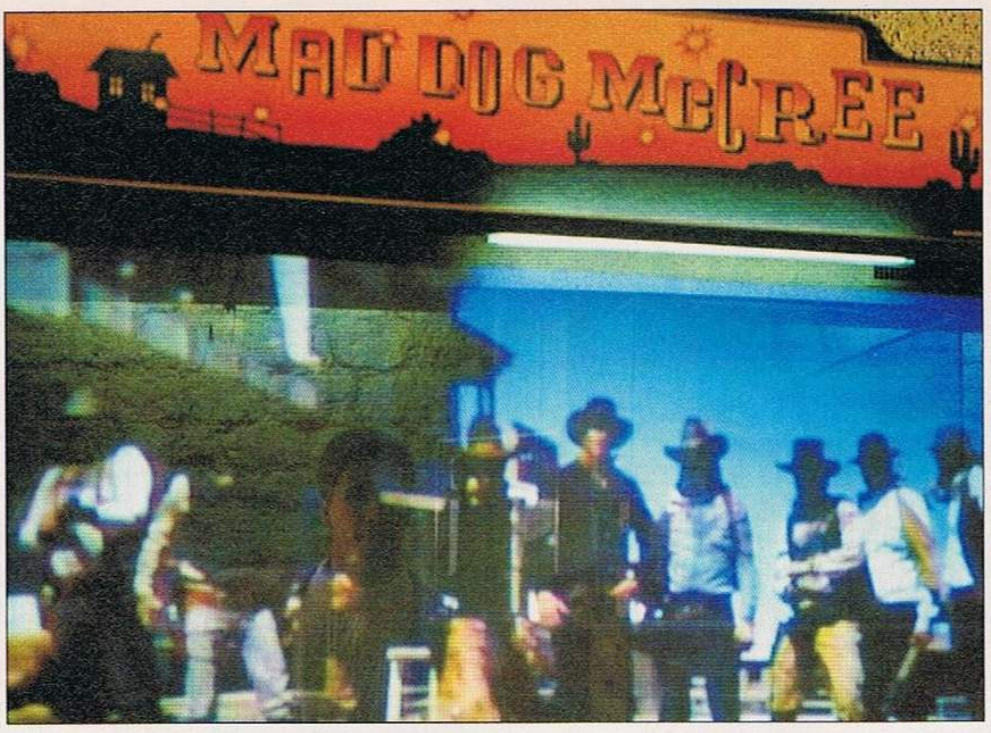
TOUT NEO-GEO TOUT BEAU

Certaines salles vous proposent de découvrir la fameuse console NEO-GEO, dont les qualités techniques justifient amplement la présence aux côtés des machines d'arcade les plus prestigieuses.

La console bénéficie d'une présentation dans un superbe meuble marbré du plus bel effet et il se révèle possible de sélectionner un de ces quatre programmes : **Super Spy** (le jeu de castagne où l'on n'aperçoit que les poings du personnage principal - en vue subjective); **Nam-75** (un *Operation Wolf* en plus hargneux) ; **Cyber Up** (quel beat'em up destructeur !) ou encore **Ghost Pilot** (qui vous met aux commandes d'un avion de chasse de la Seconde Guerre mondiale).

C'EST BON, A PLUSIEURS...

Les amateurs de vitesse trouveront le must de musts avec **Final Lap 2**, une course de voitures qui permet à plusieurs joueurs de courir sur le même circuit - par l'intermédiaire de

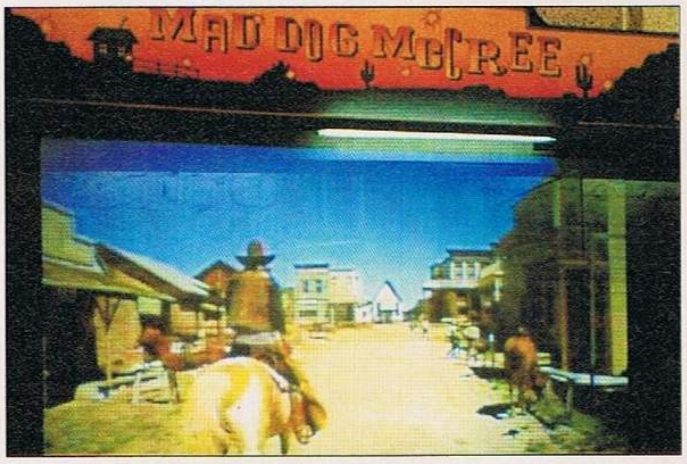


consoles reliées entre elles. Elles sont le plus souvent groupées par deux, mais certaines salles proposent quatre écrans et quatre sièges !
Toujours dans le domaine des jeux à participation multiple, une petite borne isolée a attiré notre attention... En effet, **Trog** peut être considéré comme un jeu attrayant qui, s'il faisait l'objet d'une adaptation, remporterait à coup sûr un énorme succès sur nos micros. Chaque joueur (quatre au maximum) incarne un dinosaure d'une certaine couleur, qui doit parcourir l'écran pour récupérer les œufs correspondant à sa robe. Des hommes préhistoriques affamés courent maladroitement après nos malheureux mastodontes et se précipitent sur eux, couteaux et fourchettes à la main pour les transformer en entrecôtes.
Trog n'est ni plus ni moins qu'une version améliorée de *Pac Man*, mais la possibilité de jouer à quatre, les looks hilarants des personnages, et le relief étonnant des graphismes (on croirait presque du ray-tracing !) en font un jeu hors du commun.

NOUVEAU LE COUP

Côté nouveautés, la famille **Simpson** monte au pinacle avec un flipper où la balle réussit à faire autant de dégâts que notre bon vieux Bart, au cœur d'un splendide réseau de rampes, de cibles et de toboggans qui reprennent les graphismes hideux mais désopilants du dessin animé (en clair sur Canal + tous les samedis. Ne ratez ça sous aucun prétexte !).
Notre famille de beaufs américains sévit également dans un jeu d'arcade aux graphismes eux aussi très réussis dans lequel l'incorrigible Bart, juché sur son skate, parcourt la ville en essayant de faire un maximum de bêtises...

Mais la nouveauté que s'arrachent toutes les salles d'arcade et qui provoque de véritables attroupements, c'est **Mad Dog Mc Cree**, un duel au pistolet d'un genre très particulier...
Le joueur se tient debout, face à un écran géant sur lequel défilent des images de western (un véritable film), et dispose d'un flingue à cellule photo-électrique qui lui permet de tirer sur l'écran.



Le jeu, qui cause français (avec quand même un fort accent québécois façon Roch Vaseline !) indique aux téméraires la marche à suivre à grand renfort de «salut, étranger !» ou autres «bonne chance, coyote !». Un geste du poignet permet de recharger le colt, et un carton sur une des photos de l'écran «Menu» de choisir l'action à laquelle le joueur désire prendre part : l'attaque d'une banque, une embuscade dans une grange, un duel dans la rue principale ou une bagarre dans le saloon.
Une fois l'action lancée, le programme repère l'emplacement de chaque impact sur l'écran et va chercher les images (stockées sur disque laser) cor-

respondant à votre tir à une vitesse stupéfiante. L'effet se révèle saisissant... Les hors-la-loi s'écroulent en grimaçant sous vos rafales à l'endroit exact où vous les avez touchés ! Un vrai western en plein Paris.

Loin de cette débauche d'images et de sons, les nostalgiques pourront bien sûr trouver un **Pac Man**, toujours planqué dans le coin ombreux de toute salle d'arcade qui se respecte. Quant au simplicissime **Tetris**, on peut se rendre compte dans les salles combien il est en train de devenir un grand classique, puisqu'il attire toutes les catégories de la population, de l'honorable retraité au rocker gominé, en passant par la pulpeuse minette accompagnée de son yorkshire préféré.

La promenade vaut donc le détour et, qui sait : vous y rencontrerez peut-être le flirt de vos vacances !

ET... SENSATIONS FORTES !

Au fait, si vous fantasmez sur les simulateurs de vol de l'aviation civile ou militaire, allez donc faire un tour au parc de la Villette. Un simulateur géant de 60 places vous y attend : le **Cinaxe** - dont il est question dans ce numéro. Le bâtiment qui héberge le monstre renferme également une salle d'arcade spécialisée dans les bornes sur vérins. *Galaxy Force*, *G. Loc Air Battle*, *Fourtrax Racing* et bien d'autres s'y disputent la vedette.

Marc Lacombe

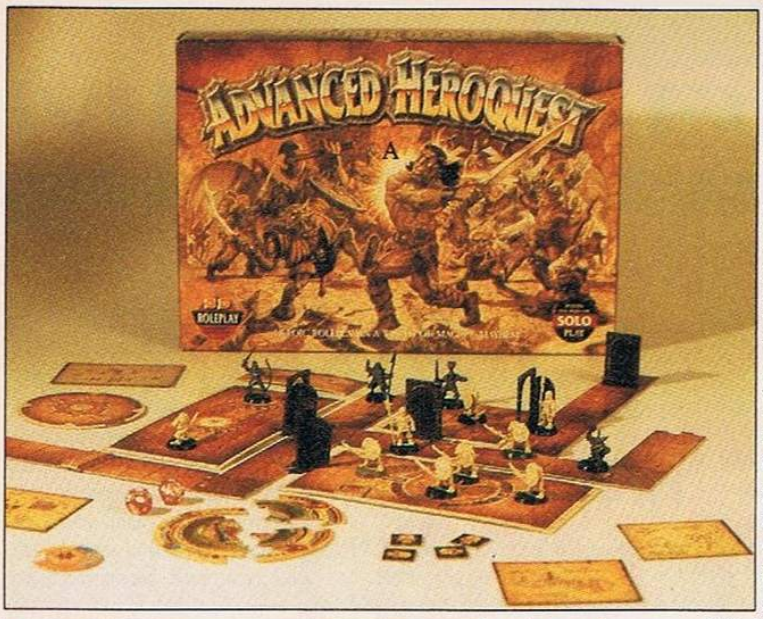
GAMES WORKSHOP, ET HIP, ET HOP !

Ah les vacances ! Vous voici enfin au bord de la mer, mais... les parents ne veulent pas entendre parler de votre ordinateur, il n'y a pas de prise de courant dans la tente, ou vous avez tout simplement renoncé à trimbaler votre bécane dans un sac à dos - et l'enfer du jeu vous manque... Pas de panique... Micro News vous fait partager son coup de cœur pour des jeux qui se déroulent ailleurs - pour une fois - que sur un écran vidéo !

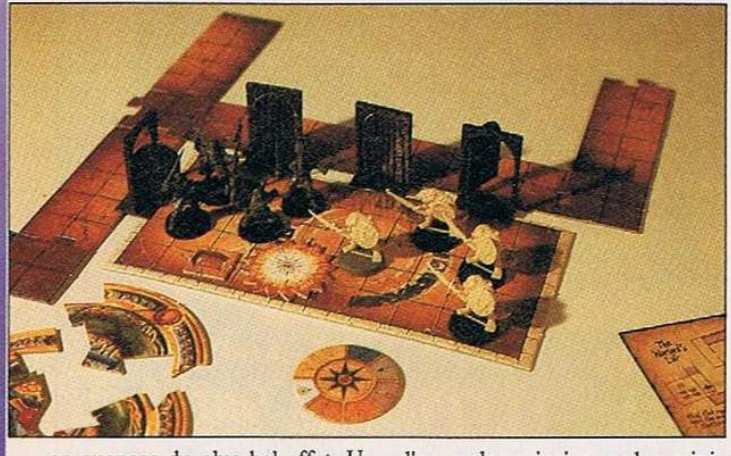
Games Workshop, ce nom ne vous dit peut-être rien... Pourtant, cette maison d'édition anglaise crée des jeux de plateau enthousiasmants, qui traitent de thèmes très voisins de ceux qui sont abordés dans les jeux vidéo. Ces productions, parfois à la limite du jeu de rôle, s'adressent avant tout aux fanas, bien plus qu'aux joueurs occasionnels - qui ne connaissent de l'enfer ludique que les passionnantes parties familiales de *Perds pas la boule !* ou autres sempiternels *Dessinez, c'est gagné.*

A quelques exceptions près, les créations de Games Workshop ne se trouvent donc pas dans les grandes surfaces, mais au cœur des boutiques spécialisées dans les jeux de réflexion (*Jeux Descartes*, *Games in Blue*, *Stratéjeux*, *Games* et beaucoup d'autres...).

Avant tout, chaque production constitue un véritable petit chef-d'œuvre, doté d'un concept original et d'une réalisation toujours très luxueuse... Chaque boîte contient en effet une notice fort soignée et un matériel très attrayant : figurines, dés, jetons de couleur, plateaux et éléments en carton glacé - le tout



Advanced Heroquest *dans sa version grandeur nature. Tout y est, les portes, les couloirs dallés et une foultitude de monstres...*



en nuances du plus bel effet. Un foisonnement de couleurs et de relief contre lequels les meilleurs de nos logiciels ne peuvent lutter !

Seul léger inconvénient, les notices de ces jeux sont rédigées en anglais. Si vous ne maîtrisez pas bien cette langue, vérifiez donc avant d'acheter la chose que la traduction des règles en français a bien été ajoutée (c'est la loi, mais certaines boutiques spécialisées préfèrent importer directement les produits d'Angleterre ou des Etats-Unis). Ces traductions résument en quelques feuillets les dizaines de pages que comportent les règles primitives. Dommage, car Games Workshop apporte un soin méticuleux à chacune de ses notices, y ajoutant une foule d'illustrations, d'exemples, ainsi que des mini-récits qui décrivent le monde dans lequel le jeu prend place. Les règles françaises laissent donc de côté le folklore pour ne retenir que l'essentiel mais suffisent largement pour comprendre le déroulement du jeu et constituent d'excellents résumés - à toujours garder à portée de la main pendant les parties.

LE PREMIER PAS...

Les thèmes développés (sports futuristes, courses de bagnoles à la *Mad Max*, dégommage d'aliens, exploration de donjons) se révèlent si proches de ceux du monde des jeux vidéo qu'il était inévitable qu'un jour ou l'autre, une de leurs productions soit adaptée pour nos micros.

Heroquest, que nous testions le mois dernier, est le premier à avoir franchi le pas - d'une façon quelque peu détournée... En effet, l'équipe de Games Workshop a développé un jeu nommé **Advanced Heroquest** (dont nous reparlerons en détail dans quelques instants), ensuite repris par MB sous le titre de *Heroquest* et dans une version simplifiée, destinée à un public plus large. Cette mouture compressée fut en définitive l'objet de l'adaptation micro réalisée par les programmeurs de Gremlin...

Le soft d'origine, *Advanced Heroquest*, propose à quatre joueurs de se lancer à la recherche de fabuleux trésors et d'explorer de sombres donjons. Un cinquième joueur, qui remplit la fonction de maître de jeu, place les décors sur la table et gère les actions des monstres avec la ferme intention de massacrer les participants !

La boîte contient des dizaines de petites sections en carton (couloirs, escaliers, salles, croisements, angles...) qui s'imbriquent comme des pièces de puzzle et permettent de former une infinité de parcours différents. On trouve aussi plus d'une trentaine de figurines (à l'effigie des monstres, des personnages et de leurs serviteurs), quelques portes en plastique qu'il est possible d'ouvrir ou de fermer, et un tas de petits cartons représentant les coffres, les pièges ou les meubles que les héros découvriront au cours de l'aventure.

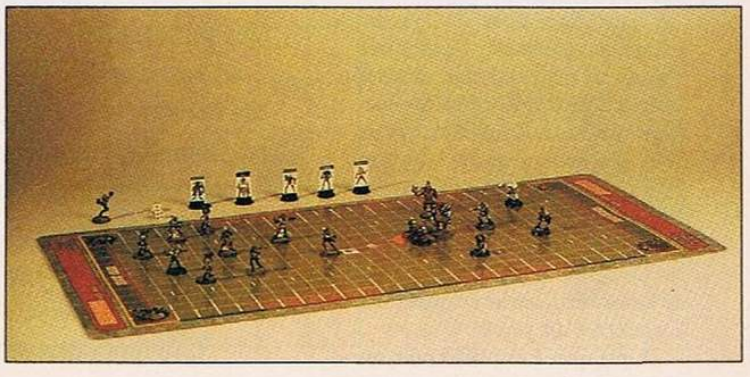
Les parties se décomposent en phases alternatives d'exploration et de combat, suivant un scénario qui ne définit que le but de chaque expédition et la situation de quelques salles spéciales contenant les trésors principaux (le manuel propose quatre scénarios complets et suggère une douzaine d'autres scénarios à mettre en place vous-même). Le plan de chaque donjon exploré ainsi que l'emplacement des monstres étant générés aléatoirement en cours de quête, aucune partie ne ressemble jamais à une autre. Et le système de combat, très complet (il est même envisageable de l'employer dans des jeux de rôle comme *Donjons et Dragons*), autorise le corps à corps équipé de diverses armes, le tir à distance, et l'utilisation de pouvoirs magiques.

Le manuel donne également toutes les indications nécessaires au jeu en solo, ce qui se révèle bien pratique car le plus difficile, comme pour tout jeu de société, reste encore de trouver des partenaires volontaires pour plonger avec vous dans des règles parfois abondantes et inextricables.

DU SANG SUR LES CASQUES

Si vous avez du mal à réunir plus de deux partenaires, vous pourrez porter votre choix sur **Blood Bowl**, un jeu de football futuriste et violent qui se joue uniquement à deux. *Blood Bowl* constitue à ce jour le plus grand succès de Games Workshop : voici (jusqu'à présent) leur seul produit dont la version originale ait été

Blood Bowl, *entre Rollerball et le stade du Heysel ! Du sang et de la fureur garantis...*



entièrement traduite en français. *Blood Bowl - Le casque sanglant* est édité et distribué par *Jeux Descartes*..

On peut considérer ce jeu comme la version plateau de l'excellent *Speedball 2* mais tenez-vous bien, c'est encore plus sanglant et glauque !

Des bandes de monstres (orques, gobelins, zombis, ogres, elfes etc.), seules races survivantes d'une apocalypse depuis longtemps oubliée, découvrent dans les ruines d'une étrange arène un manuscrit incomplet, décrivant un jeu incroyablement ancien. Intrigués et intéressés par le contenu du livre, notre consortium d'affreux décide de recréer le jeu décrit afin de régler leurs luttes tribales. L'arène en question se présente en fait comme un stade et le manuel explique les règles du football américain. *Blood Bowl* n'est donc rien d'autre qu'un jeu de football américain revu et corrigé par des créatures assoiffées de violence et aux capacités intellectuelles limitées... Comme le manuscrit indique que "la balle est une vessie de porc", nos stupides créatures taperont longtemps sur des cochons vivants avant de comprendre que la vessie doit être retirée du porc auparavant ! On reconnaît bien là l'humour de l'équipe de *Games Workshop*, qui truffe les notices de détails pittoresques n'intervenant pas obligatoirement dans le logiciel lui-même mais contribuant à créer une ambiance fantastique !

Le plateau de jeu adopte la forme d'un large terrain de football américain et les joueurs se présentent sous forme de figurines ou de cartons à poser sur des socles (pour les monstres les plus rares).

Chaque joueur "manager" dispose au départ d'une certaine somme d'argent avec laquelle il doit former son équipe, en acquérant des compétiteurs de différentes races. Chacun d'entre eux doit être acheté à prix d'or, et de plus recevoir un salaire à la fin de chaque match, sinon son moral baisse et il joue moins bien - et peut même quitter le team pour rejoindre un manager qui paye mieux !

Chaque race aussi possède ses caractéristiques propres : les nains sont costauds mais lents, les ogres des géants presque invincibles qui coûtent extrêmement cher, enfin les elfes des champions en matière de passes etc. On peut aussi sez procurer de l'équipement (armures, bottes de vitesse...) et désigner les joueurs vedettes, plus performants et mieux harnachés. On obtient ainsi des équipes hétéroclites composées de bestiasses assoiffées de sang !

Le but du jeu est de franchir la zone de touche (appelée à juste titre "Death Zone"), la balle à la main. Pour cela, tout est permis : placages, coups de pied ou de poing, même et surtout si ceux-ci entraînent la mort de l'adversaire. Détail marrant : un ogre peut par exemple saisir un nain de son équipe qui porte le ballon et le lancer au-dessus de la ligne des défenseurs, de façon que celui-ci aille s'écraser derrière la ligne... Il y a peu de chance que le nabot survive à un tel traitement, mais après tout, si les règles indiquent que pour marquer un point, un joueur doit franchir la ligne de touche, elles ne précisent pas à vrai dire si celui-ci doit être vivant ou mort !

Avec de telles stratégies d'attaque, on comprend que les parties, commencées avec une quinzaine de mastards en train de piaffer d'impatience dans chaque équipe (onze sur le terrain plus les remplaçants), se terminent souvent par un duel entre deux crétins grimaçants en piteux état.

Enfin, le résultat de chaque action décidée par les joueurs s'acquiert en lançant des dés et en se référant à des tables.

La simulation n'a presque pas de limites... Il est possible de soudoyer l'arbitre au cours du match, d'acheter une équipe de majorettes pour soutenir le moral des troupes, de payer un joueur adverse pour qu'il trahisse les siens en pleine action ; entre les parties, les équipes peuvent se livrer à des exhibitions pour récolter de l'argent, ou bien encore chercher un sponsor, au risque d'affecter le moral des joueurs - vexés d'être considérés comme de simples placards publicitaires (imaginez un ogre vêtu d'un maillot *SOS Détresse Amitié* - de quoi vous casser le moral !).

Il existe aussi une boite d'extension (**Death Zone**) qui va encore plus loin et propose de nouveaux monstres à intégrer, comme les terribles minotaures, les loups-garous ou les hommes-arbres (une règle spéciale prévoit même que les loups-garous, ne pouvant résister à leur instinct canin, ne puissent s'empêcher d'aller lever la patte sur les hommes-arbres !).

Au fil des années, les adeptes de ce sport barbare se sont multipliés en France et à l'étranger... La plupart des clubs et des boutiques spécialisées organisent maintenant des matchs, des tournois et même des championnats de France où les concurrents peuvent mesurer leurs équipes à celles d'autres managers venus de toutes les régions. Renseignez-vous, il n'est pas impossible que vous trouviez en vacances une équipe d'elfes noirs prête à vous flanquer une tourlousine !

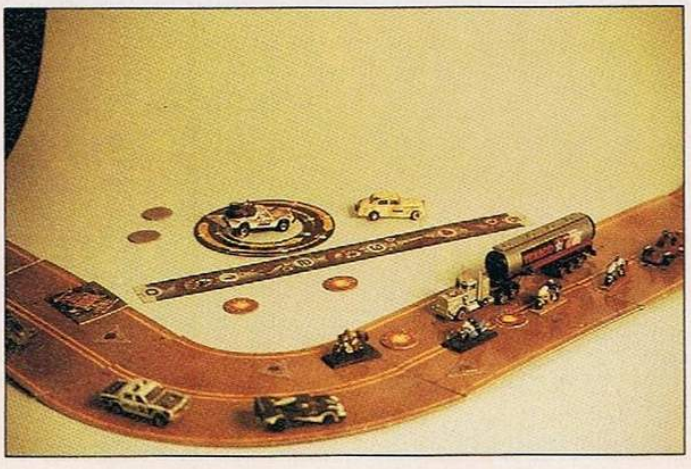
ENFER MECANIQUE

Les amateurs de violence trouveront également de quoi se défouler dans **Dark Future**, qui vous plonge dans un monde à la *Mad Max* (encore !) où s'affrontent des véhicules bardés d'armes terrifiantes...

Selon les scénarios, les joueurs (deux, ou plus) achètent un ou plusieurs véhicules et les équipent de mitrailleuses, de tourelles orientables, de largueurs de mines, d'huile, de fumée ou de clous... et autres joyeusetés.

Voitures, motos et camions s'affrontent à coups de queues de poisson, de rentre-dedans et de collisions latérales sur des routes poussiéreuses jonchées de débris, représentées par des tronçons que l'on pose aléatoirement au cours de la partie. La boîte contient bien entendu les maquettes des motos et voitures avec tout l'armement nécéssaire. Ces figurines de Games Workshop sont toujours moulées dans un plastique unicolore mais les véritables fans se font un plaisir et un honneur de les peindre avec le plus grand soin, ce qui permet de composer des dizaines de personnages ou de véhicules différents à partir du même modèle.

Dark Future propose une douzaine de scénarios, de la simple course en ligne droite à l'interception d'un camion-citerne par une bande de motards - en passant par l'arrestation d'une bande de



Dark Future : *un zeste de Mad Max et une goutte de 24 Heures du Mans... Un combat vrombissant et sans merci qui vous mènera peut-être au bout de la route !*

"Marauders" par un flic solitaire conduisant un "Interceptor", ce fameux véhicule de la police...

Voilà donc une excellente simulation, mais parfois un peu trop complexe, et spéculer sur les conséquences de certains événements - comme par exemple l'endroit et la position dans laquelle une voiture va se retrouver après avoir heurté un autre véhicule et effectué un certain nombre de tonneaux - se traduit trop souvent par une série de calculs longs et fastidieux. Heureusement, ce genre de problème disparaît au fur et à mesure que le joueur gagne en virtuosité dans le respect et l'utilisation des règles.

PERSONNE NE VOUS ENTENDRA FLIPPER...

Une des dernières nouveautés de Games Workshop est **Space Hulk**, bricole d'exploration assez semblable à *Advanced Heroquest*, mais qui retrace cette fois les assauts de pelotons de Space Marines équipés de mitrailleuses et de lance-flammes contre des vaisseaux bourrés à craquer d'extraterrestres belliqueux au look tout droit sorti d'*Alien*.

Toujours selon le principe des sections qui s'emboîtent, on peut bâtir une infinité de couloirs labyrinthiques. Cependant ici chaque vaisseau correspond à un plan défini à l'avance en fonction du scénario choisi (faire sauter un centre stratégique, récupérer des otages, s'échapper du vaisseau...).

Un joueur prend le contrôle des Marines tandis que l'autre s'occupe de la multitude grouillante qui envahit peu à peu le vaisseau (la boîte contient une trentaine de figurines représentant les monstres et les Marines). Et chaque camp possède ses avantages et ses inconvénients... Les soldats de chaque peloton (cinq Space Marines) sont bien équipés et protégés par d'épaisses armures mais se déplacent difficilement et se révèlent terriblement vulnérables au corps à corps. Les aliens en revanche se déplacent à une allure stupéfiante, se comptent par dizaines (le joueur qui les dirige reçoit des renforts à chaque tour), et sont munis de trois paires de bras terminés par des griffes acérées.

Toute la stratégie consiste pour les Marines à tenir les aliens à distance pour éviter à tout prix le combat rapproché, tandis que les extraterrestres tenteront d'organiser des embuscades dans chaque recoin du vaisseau.

Les règles font dans la simplicité (les personnages dépensent des points de mouvement) et l'ensemble s'affirme très complet. L'angoisse monte au fur et à mesure que l'action progresse puisque le joueur "Space Marine" voit ses effectifs fondre peu à peu tandis que les aliens (illustrés au début sous forme de bips radar qui empêchent de détecter leur nombre exact) ne cessent de se multiplier.

De plus, chaque tour doit s'effectuer en un temps limité, ce qui fait encore monter la tension d'un cran et pousse à commettre des erreurs. Bref, *Space Hulk* recrée exactement l'ambiance de films comme *Alien*, avec simplement quelques figurines et un peu de carton !

Il existe déjà deux boîtes d'extension qui permettent de jouer seul, et de combattre de nouveaux types d'aliens capables cette fois de combattre eux aussi à distance.

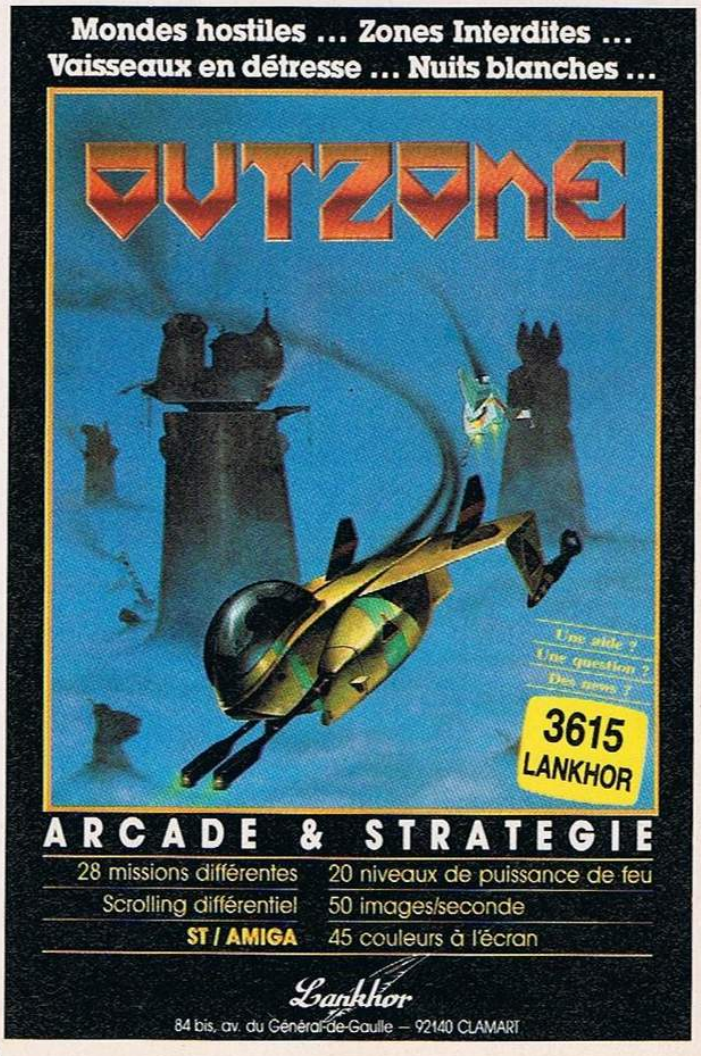
Le petit dernier de Games Workshop, **Space Crusade** (une sorte de *Space Hulk* amélioré, plus complexe - peut-être même un peu trop...) suit les traces de son aîné - *Heroquest* - et sortira bientôt dans une version simplifiée chez MB.

On a donc de fortes chances de voir débouler à son tour sur nos micros cet angoissant huis clos extraterrestre ! En attendant, on ne saurait trop vous conseiller de foncer dans la boutique spécialisée la plus proche pour découvrir les jeux diaboliques de Games Workshop...

Marc Lacombe

Space Hulk, des aliens comme on les aime... Hideux et grimaçants à souhait ! Frissons garantis et combats inexpiables...

Drôles de Marines de l'espace ! Sales gueules mais efficaces en diable, ils devront faire face à des hordes de monstres belliqueux.



FLAMES OF FREEDOM

Disponible actuellement pour Atari ST et beintôt pour Commodore Amiga et IBM PC & compatibles

MASTERS OF STRATEGY

LE PC REPOND TOUJOURS

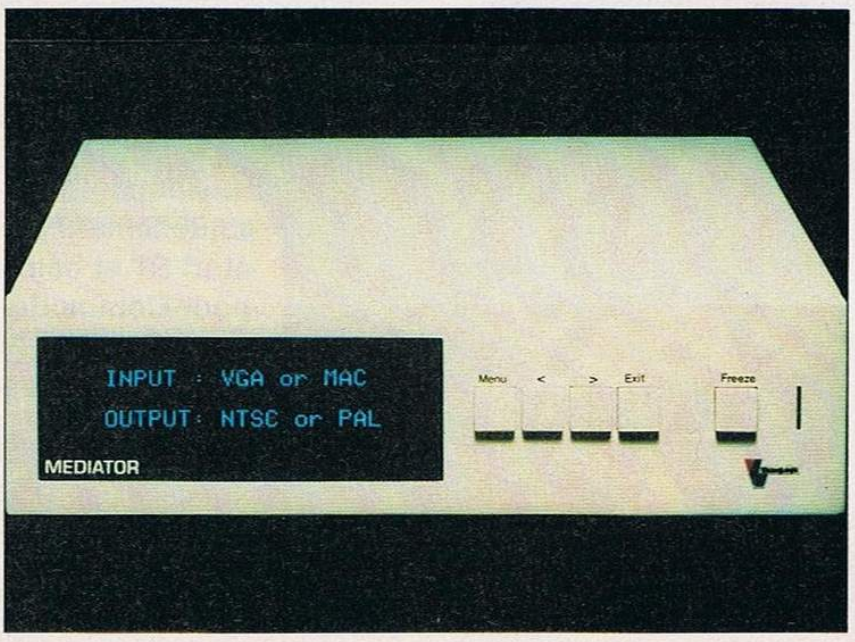
Prêts ? Partez bille en tête car à cause des enfichés, on ne devient pas Grand Maître sans RISC.

Devenir le maître de l'univers PC ? Pfuiit ! Fastoche... Avec ce qui suit, vous saurez (Tré)tout sur le cursus à accomplir.

MEDIATOR

Le but de cet appareil est de convertir les images générées sur un ordinateur en formats vidéo directement visualisables sur des téléviseurs ou des moniteurs vidéo classiques. Pas évident quand on pense aux diverses fréquences que génèrent les cartes graphiques habituelles de nos petits engins préférés. En entrée, il détecte tous les modes VGA automatiquement. Une fois le signal reçu, il le traduit en PAL, NTSC ou vidéo. Pour la petite histoire, il reconnaît et accepte aussi un écran Macintosh couleur ou monochrome en 640 x 480. En dehors de la transformation des signaux, il permet des contrôles comme arrêt sur image, réglage de contraste etc. Ses dimensions sont de 271 x 246 x 90 mm.

Mediator : 23 100 F ; distribué par Distrilogie.

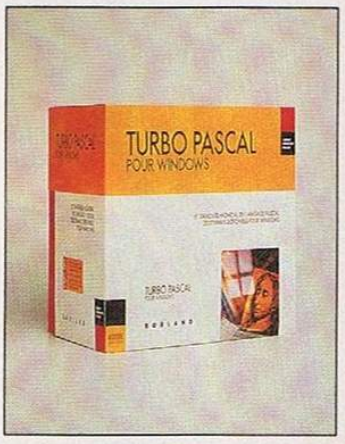


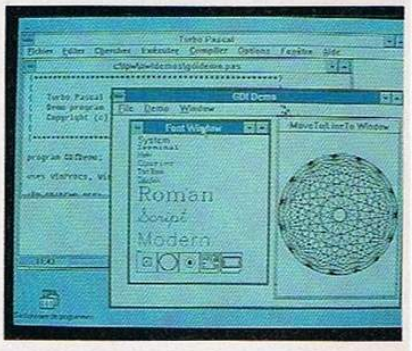
TURBO PASCAL (pour WINDOWS)

Encore un nouveau venu dans les langages qui permettent de développer sous *Windows 3* ! Il s'agit du **Pascal** orienté objets de Borland, dans une version qui tourne exclusivement sous *Windows*. Pas question donc d'espérer programmer des applications *DOS* standard et ce n'est d'ailleurs pas le but. En revanche, on trouve une bibliothèque (**WinCrt**) qui permet d'utiliser les mêmes fonctions entrées/sorties (**readln** etc.) que sous *DOS*, de compiler et d'exécuter les anciens programmes qui ne demandent pas trop au système. Bonne chose pour se familiariser avec l'environnement avant de se mettre à programmer vraiment sous ce monstre protéiforme qu'est *Windows*.

Pour simplifier cette ultime étape, Borland offre une bibliothèque d'objets qui simplifient nettement la création de votre première fenêtre, **Object Windows**. Au rang des outils, on retrouve le *Whitewater* ressource toolkit pour concevoir boîtes de dialogue et ressources, ainsi que le débogueur spécialement conçu pour *Windows* ; ces deux derniers figuraient déjà dans Borland C++. En conséquence, le débogueur s'exécute en mode texte et non directement sous *Windows*.

Pour avoir le plaisir de s'en servir, il faut posséder au minimum un AT 286 avec *Windows* et 6,5 Mo libres sur disque dur (en installant vraiment tout).





LE SCANNER A MAIN M-105

L'utilité d'un scanner n'est plus à démontrer pour la saisie rapide de documents papier et leur transfert vers un traitement de

Une nouvelle forme de dialogue :
* des news
* des jeux
* des cadeaux
* des infos ...
3615 UBI

PRODUIT COMPATIBLE AVEC LA CARTE SONORE AdLib POUR PC

FLIGHT OF THE INTRUDER va nous faire vivre un combat aérien hors du commun.

En 1972, l'Armée de l'Air des Etats-Unis (USAF) a lancé l'opération LINEBAKER. Les forces américaines et leurs alliés du Sud Viêt-nam sont bloqués dans une lutte sans merci contre l'armée fanatique du Nord Viêt-nam. Vous devez endiguer le flot de l'armée Nord Vietnamienne en coupant leur axe de communication vitale : ses troupes au front.

Vous devez attaquer de nombreuses installations défendues par des missiles sol-air et par les bombardiers MIG de la force Nord Vietnamienne déterminée et rusée.

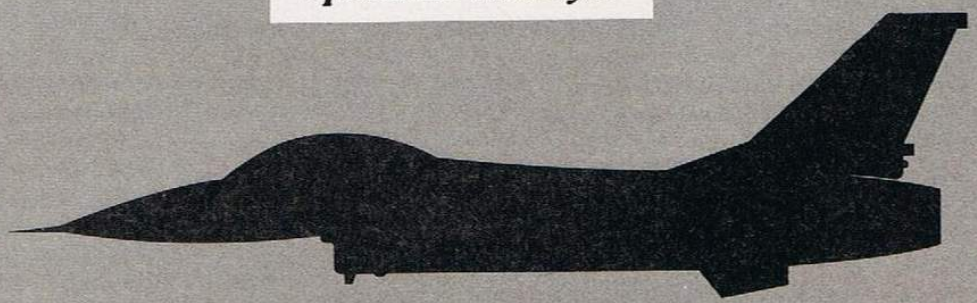
Seul le courage de votre équipe pourra vous sauver. Les bombardiers IRON HAND doivent détruire et supprimer le terrain où se trouvent les missiles alors que les avions de la patrouille aérienne surveillent le ciel.

Seul le succès de la mission compte, il n'y a pas de place pour les individus à la quête de la gloire.

FLIGHT OF THE INTRUDER vous transporte dans le monde réel de l'aviation et des Etats Majors.

Distribué par
UBI SOFT
8-10 rue de Valmy
93100 Montreuil s/Bois
Tel: 48.57.65.52

MIRROR Soft
Spectrum HoloByte™



AdLib SOUND

FALCON 3.0™

Courage, force et intelligence sont indispensables au bon commandement d'un escadron de chasse.
En tant que commandant, vous dirigerez un escadron de plus de 8 jets à travers des missions impossibles, plus impressionnantes les unes que les autres.
FALCON V3 vous transporte à travers Panama, Koweit et Israël, ainsi que dans le désert d'Arabie Saoudite où vous pourrez effectuer vos entrainements de combats.

Votre escadron vous attend.....

Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente.

texte ou autre utilitaire. **M-105** se présente comme un scanner à main monochrome qui se connecte à une carte que vous insérez dans un slot libre de votre PC. Vous êtes ainsi prêt à scanner vos images avec jusqu'à 64 demi-tons de gris. Les résolutions possibles sont de 100/200/300 ou 400 points par pouce. Différents modes de travail permettent de faire la différence entre la digitalisation de textes et celles de photos couleur et autres graphiques. Ce dernier mode se décline en trois pour faire la différence entre les différents types de tramage. Un bouton pour ajuster la luminosité se trouve bien sûr à disposition. Et la compatibilité avec les principaux logiciels de traitement de texte, mise en page et autres logiciels de dessin assure une récupération aisée des images. Il digitalise sur une largeur de 105 mm, à la vitesse de 3,6 ms.

En plus de ces caractéristiques, le *M-105* bénéficie de l'adjonction d'une batterie d'utilitaires qui facilitent les différentes étapes d'un traitement éventuel. Il est livré avec le logiciel **Scankit** qui autorise un premier dégrossissement du travail (élimination de bordures, correction au niveau des pixels avec une loupe, fusion de plusieurs digitalisations si l'original se révèle trop large et remise dans le bon sens selon qu'on ait scanné en horizontal ou en vertical). **PC-Paintbrush,** lui, se présente comme un utilitaire de dessin aidant à retravailler une digitalisation en lui redonnant par exemple des couleurs et en imprimant des rotations. Bien utile quand on a scanné en diagonale !

Pro-Reader est un logiciel de reconnaissance optique de caractères. Il peut - souvent - convertir une image en un texte au format *ASCII*, *Wordstar* etc. Une autre option pour la PAO : l'ajout de **Timeworks Publisher**, un logiciel de mise en page sous GEM (tiens, ça existe encore ?).

Scanner + Scankit + PC-Paintbrush : 1 290 F.

Scanner + Scankit + PC-Paintbrush + Pro-Reader : 1 590 F.

Scanner + Scankit + PC-Paintbrush + Timeworks Publisher : 2 360 F. *Distributeur : Guillemot international.*

AH, LES COURS DE VACANCES...

Avec la popularisation des AT à base de 286 et 386, un bon nombre de lecteurs se retrouvent désorientés avec entre les mains une machine équipée parfois de plusieurs méga-octets de mémoire - dont ils ne savent que faire. Le problème vient de ce satané *DOS* qui ne peut utiliser directement que 640 Ko de mémoire... Des améliorations sont prévues sur le très prochain *DOS 5.0* dont la disponibilité s'annonce proche. En attendant, il faut utiliser des drivers comme HIMEM.SYS, EMM386.SYS, etc. dont le rôle paraît à première vue obscur. Eclairons-le donc...

Tout provient d'un lourd passé, à l'époque où les microprocesseurs ne pouvaient pas adresser plus d'1 Mo. A cette époque, la mémoire coûtait une fortune et Microsoft n'avait pas conçu son système d'exploitation pour utiliser plus de 640 Ko. Ensuite, les soucis de compatibilité des versions ultérieures entérinèrent cette lacune, la tradition quoi... En tout cas, configurer son AT pour qu'il utilise correctement plus d'un méga-octet de mémoire ne constitue vraiment pas une petite affaire. La suite devrait donner quelques éléments de réponse au problème posé !

DIABLE ...

Pour bien comprendre, il faut suivre la lente évolution de l'environnement PC. Certains programmes manquaient déjà d'espace du temps des 8088/8086 et le microprocesseur ne pouvait en aucun cas dépasser 1 Mo. En revanche, entre les 640 Ko du *DOS* et la limite des 1Mo, il restait de la place libre...

D'où l'idée qu'eurent Lotus Intel et Microsoft de s'en servir. Ils établirent un standard dit *LIM*, qui prévoyait de gérer de la mémoire dite paginée ou **EMS** - pour Expanded Memory Specification. A cette époque, il ne s'agissait que d'une carte à enficher dans le PC et qui rajoutait des pages de 16 Ko, toutes situées au même endroit dans l'espace adressable du 8086. Pour concrétiser la chose, pensez à un poste de télé sur lequel on ne peut sélectionner qu'une seule chaîne à la fois. On a alors une sorte de fenêtre et le but de la norme LIM était de sélectionner - entre autres - la page qui devait y apparaître. Cette norme fut vite utilisée par un certain nombre de programmes et non des moindres. Pour fonctionner, une telle carte mémoire nécessite l'installation d'un driver spécifique dont le nom - plusieurs selon les cartes en fait - relève du genre *xxxEMM.SYS*.

FIAT LUX !

Puis le dieu Intel claqua des doigt et les 286/386 furent... Ce microprocesseur dépassait allègrement la barre des 1 Mo tandis que le *DOS* stagnait toujours à 640 Ko. Il fallait donc trouver un moyen d'utiliser cette nouvelle mémoire, appelée étendue ou **XMS** pour eXtended Memory Specification. Elle était installée au-dessus des 1 Mo et il n'y avait plus forcément de carte mémoire paginée. Pour qu'elle soit tout de même utilisée avec les programmes sachant reconnaître la mémoire EMS, il fallait de nouveaux drivers aptes à leur faire prendre de la mémoire étendue pour une carte mémoire paginée. Un bon exemple est EMM386.SYS pour les AT basés sur le 80386. D'autre part, il était peut-être bête de ne pas l'utiliser pour autre chose. C'est ainsi que naquit le prince des drivers : HIMEM.SYS, un monsieur qui permet à des sous-fifres comme SMARDRV.SYS ou autres d'utiliser effectivement cette mémoire étendue. Notons encore que de plus en plus de programmes savent en tirer partie - exemple : *Windows* !

Voyons comment peut se présenter un fichier CONFIG.SYS sur un 386 avec 8 Mo de RAM et sous DOS 4.01. Des équivalents très proches existent sur 286...

• device = c:\sys\himem.sys

Cette ligne valide la mémoire XMS.

• device = c:\sys\emm386.sys 1024

Installe le gestionnaire de mémoire paginée et lui affecte 1 Mo à la norme LIM 4.0.

• device = c:\sys\smartdrv.sys 2048 1024

Utilise 2 méga-octets de mémoire étendue comme cache-disque pour diminuer le nombre des accès.

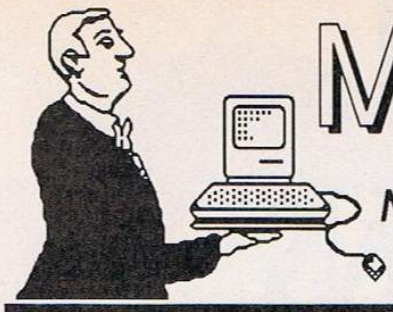
• device = c:\sys\ramdrive.sys 1024 /E

Installe un ramdisk de 1 Mo en mémoire étendue - option /e.

• BUFFERS 30, 8 /X

Puisque le *DOS 4.01* permet d'utiliser un peu la mémoire paginée, installée avec EMM386, autant s'en servir pour y établir les buffers.

Bon, c'est tout pour cette fois ! Maintenant, vous devriez plus facilement comprendre le maniement de ces drivers qui est explicité plus longuement dans votre manuel du *DOS*. Vous avez toutes les vacances pour vous y entraîner... **Abondos**



MICRO SWEET

NEUF & OCCASION

Tous ces prix sont TTC

Grand choix de MICRO - CONSOLES - JEUX

AMIGA

AMIGA 500

+ Péritel + Pack*	2.990 F
+ Péritel + Extension + Pack	3.190 F
+ Moniteur Couleur Stéréo + Pack	4.990 F
+ Moniteur Coul. Stéréo + Extens. + Pack	5.190 F
+ MPS 1270 (Imprim. Texte + Graph) + Pack	3.990 F
Extension Mémoire 512 Ko	390 F

AMIGA 2000

Amiga 2000 + Pack*	**5.490 F**
+ Moniteur Couleur Stéréo + Pack	6.990 F
Moniteur Couleur Stéréo	1.990 F
Extension Mémoire 2 Mo	1.690 F
Extension Mémoire 4 Mo	2.390 F
Disque Dur 45 Mo (français)	2.990 F
Carte accélératrice 68030 + 2 Mo 32 bit	4.990 F
X-Power (Rom et Ram intégrées)	990 F

*** Pack : 50 Disquettes 3"1/2 + 3 jeux + 1 Joystick**

SUPER PROMO

AT 386SX 16 Mhz
+ VGA Couleur
+ Disque Dur 40 Mo
+ Lecteur 5"1/4 1.2 Mo ou Lecteur 3"1/2 1.44 Mo
+ Ecran couleur SVGA 1024x1024
+ Carte son Sound Blaster
+ Souris + Joystick + DR DOS 5.0
+ 1 jeux VGA au choix
+ Tapis souris + Log. dessin + Log. musique
11.990 F

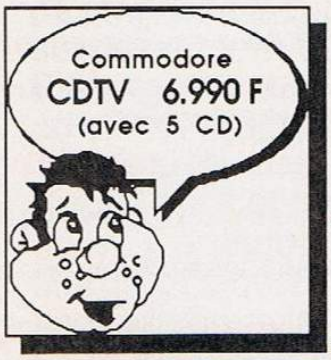
PC COMMODORE

AT 286 12 Mhz 1 Mo
VGA couleur + Disque Dur 40 Mo
+ DOS 4.01 + GEO WORKS
10.290 F

DISQUETTES

3"1/2

par 10	**3.40 F**
par 100 ...	**3.00 F**



AMIGA 3000 COULEUR
+ AMIGAVISION 2 Mo 16 Mhz
26.990 F

CONSOMMABLES

Lecteur interne Amiga 2000	590 F
Lecteur interne Amiga 500	690 F
Lecteur interne PC 3"1/2-5"1/4	550 F
Lecteur externe Amiga	640 F
Lecteur externe Amiga avec Display	940 F
Souris Amiga	199 F
Souris optique Amiga	390 F
Blitz Turbo Amiga	275 F
Interface Midi Amiga	450 F
Sampler Stéréo	590 F
Sound Blaster (carte son PC)	1.590 F

CONSOLES

LOCATION NEO-GEO : nous consulter
SEGA MEGADRIVE FR 1.450 F + adaptateur
Jeux Mégadrive : du nouveau chaque jour

Borne d'arcade + 1 jeux
Norme JAMMA
(sans écran) : **5.990 F**

Imprimante 24 aiguilles : **2.690 F**
Imprimante Jet d'encre Texte + Graphe : **1.590 F**

Crédit Gratuit 4 mois*
* Après acceptation du dossier

MICRO SWEET
171 Bld Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF
Métro : Louis Aragon (Terminus)
☎ **(1) 46 77 14 00 Fax (1) 46 77 86 24**

Reprise de votre Amiga ou Atari à **50 %** de sa valeur actuelle pour tout achat d'un montant de **4.000 F**

Ouvert : lundi 14 h. à 19 h.30 - mardi au samedi 10 h. à 19 h.30

BON DE COMMANDE : à envoyer avec votre règlement à : MICRO SWEET 171 Bld Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF

Nom : ..... Prénom : ..... Adresse : .....
..... Code Postal : ..... Ville : .....

Désignation	Quant.	Prix Unit.	Montant
		TOTAL TTC	

Accessoires 50 F/Contre-Remboursᵗ + 32 F/ Chronoposte 24 h. 170 F

Règlement : ❒Mandat ❒CCP ❒Chèque ❒Contre remboursᵗ

Chèque libellé à l'ordre de MICRO SWEET
Crédit personnalisé : nous consulter
Signature

LES BONBONS QUI COLLENT AU PAPIER...

Claude Le Moullec, qui excelle dans l'art d'adapter brillamment ce qui lui plaît comme bon lui semble, flatte une fois de plus notre intelligence avec *Balling* !

Voilà un jeu de réflexion dont la parenté avec *Plotting* ne fait aucun doute. Un collant personnage survole un tas de boules de couleur, avec l'espoir d'en anéantir la majeure partie en un minimum de temps. Comment ? Par la chute savante de celles qu'il détient, instruit de l'effet explosif des couleurs identiques. Attention donc aux pièges !...

SAUVEGARDE DES LISTINGS

Après sauvegarde du programme Basic sous un nom de votre choix, entrez les codes hexadécimaux du second listing au moyen du pokeur CPC publié dans notre numéro 47.

- Nom du fichier : **BALLBIN**
- Adresse de début : **&9750**
- Longueur : **&945**

Rappelons que la longueur précisée est utile à ceux qui désirent morceler leur travail en plusieurs fichiers, afin de réaliser ultérieurement une sauvegarde définitive.

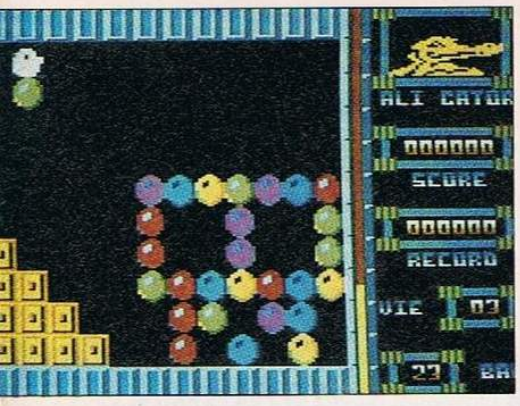
PROGRAMME PRINCIPAL

```
10 REM ::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
20 REM :                                                  :
30 REM :                  BALLING                         :
40 REM :                                                  :
50 REM :                    by                            :
60 REM :                                                  :
70 REM :                Claude LE MOULLEC                 :
80 REM :                                                  :
90 REM ::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
100 REM :                                                 :
110 REM :               REDEFINITIONS                     :
120 REM :                                                 :
130 REM ::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
140 SYMBOL AFTER 169
150 SYMBOL 170,170,170,170,170,170,170,170,170
160 SYMBOL 171,0,84,84,84,84,84,84,0
170 SYMBOL 201,0,0,0,0,1,1,0,1
180 SYMBOL 202,14,31,123,245,226,255,127,103
190 SYMBOL 203,128,224,192,224,252,255,255,224
200 SYMBOL 204,0,0,0,58,239,255,254,188
210 SYMBOL 205,3,3,1,0,1,3,15,62
220 SYMBOL 206,108,113,191,220,179,119,127,248
230 SYMBOL 207,15,252,128,0,192,224,253,195
240 SYMBOL 208,240,0,0,0,0,0,0,128
250 SYMBOL 209,124,249,0,0,0,0,0,0
260 SYMBOL 210,231,223,0,0,0,0,0,0
270 SYMBOL 211,63,255,0,0,0,0,0,0
280 SYMBOL 212,192,192,0,0,0,0,0,0
290 SYMBOL 213,254,188,94,47,255,255,126,192
300 SYMBOL 214,254,252,30,15,255,193,0,0
310 MEMORY &974F:LOAD "BALLBIN",&9750
320 REM ::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
330 REM :                                                 :
340 REM :      VARIABLES DE BASE                          :
350 REM :                                                 :
360 REM ::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
370 DEFINT A-Z:CALL &BBFF:MODE 0:BORDER 0
380 RESTORE 390:FOR H=0 TO 15:READ A:INKH,A:NEXT
390 DATA 0,24,4,2,3,6,23,7,1,9,26,11,12,13,18,15
400 DIM SP(30):FOR H=0 TO 24:SP(H+1)=&9750+(H*64):NEXT
410 DEF FN PO(X,Y)=&C000+(Y-1)*160+(X-1)*4
420 ENV 3,5,-2,10:POKE &A039,200:TT=30
430 ENT 4,15,-1,3:ENV 4,15,-1,3
440 ENT 1,100,2,2:ENV 1,100,3,1
450 DEF FN pt(x,y)=&C000+(y-1)*80+(x-1)*2
460 ali3$=CHR$(209)+CHR$(210)+CHR$(211)+CHR$(212)
470 ali2$=CHR$(205)+CHR$(206)+CHR$(207)+CHR$(208)
480 ali1$=CHR$(201)+CHR$(202)+CHR$(203)+CHR$(204)
490 tr$=CHR$(22)+CHR$(1):nr$=CHR$(22)+CHR$(0)
500 DIM je(15,12):SC=0:REC=0:VIE=4:TA=1:RESTORE 3690:EVERY 25,2 GOSUB 3780
510 A$="AMI=VEUX TU VOIR LA PRESENTATION ?":ZL=3:YL=11:CER=3:GOSUB 820
520 A$="< OUI <<< NON <":ZL=12:YL=13:CER=0:GOSUB 820
530 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 530
540 A$=UPPER$(A$):IF A$="O" THEN CLS:GOTO 3250
550 IF A$="N" THEN CLS ELSE 530
560 FOR H=0 TO 3:MU=REMAIN(H):NEXT
570 REM :::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::: ::::::::::::
580 REM :                                                 :
590 REM :          DECOR DE BASE                          :
600 REM :                                                 :
610 REM :::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::: ::::::::::::
620 PLOT -10,-10,1:TAG:MOVE 498,368:PRINT ali1$;:MOVE 498,352:PRINT ali2$;:MOVE 498,336:PRINT ali3$;:TAGOFF
630 DATA 16,1,5,16,5,5,16,8,5,16,10,5,16,13,5,16,15,5,18,18
640 DATA 3,18,20,3,16,22,3,16,24,3,16,1,5,20,1,5,16,8,3,20
650 DATA 8,3,16,13,3,20,13,3,18,18,3,20,18,3,16,22,3,18,22,3
660 e1=13:e2=11:RESTORE 630:FOR i=1 TO 20:GOSUB 670:NEXT:GOTO 750
```

```
670 READ X,Y,L:x1=14+(X-1)*32:y1=388-(Y-1)*16
680 IF i>10 THEN 720
690 FOR J=0 TO 2 STEP 2:PLOT x1,y1+j,e1:DRAW
x1+(l-1)*32,y1+j:NEXT
700 FOR J=4 TO 6 STEP 2:PLOT x1,y1+j,e2:DRAW
x1+(l-1)*32,y1+j:NEXT
710 RETURN
720 PLOT x1+4,y1+2,e1:DRAW x1+4,y1+2-(l-1)*16
730 PLOT x1,y1+2,e2:DRAW x1,y1+2-(l-1)*16
740 RETURN
750 LOCATE 1,1:PRINT tr$:RESTORE 760:FOR h=1
TO 20:GOSUB 780:NEXT:GOTO 800
760 DATA 16,1,16,5,20,1,20,5,16,8,20,8,16,10
,20,10,16,13,20,13
770 DATA 16,15,20,15,18,18,20,18,18,20,20,20,16,
22,18,22,16,24,18,24
780 READ x,y:PEN 9:LOCATE x,y:PRINTCHR
$(170):PEN 14:LOCATE x,y
790 PRINT CHR$(171):RETURN
800 RESTORE 810:FOR h=1 TO 9:READZL,
YL,mo,a$:GOSUB 820:NEXT:GOTO 990
810 DATA 32,9,0,"000000",32,11,1,"SCORE",32,14,0,"
000000",36,19,0,"00",32,23,0,"00",36,23,1,"BAL",30,
19,0,"VIE",30,6,1,"ALI GATOR",32,16,0,"RECORD"
820 A$=UPPER$(A$):FOR T=1 TOLEN(A$)
:SP=(ASC(MID$(A$,T,1)))-48
830 IF SP<0 OR SP>43 THEN SP=43
840 CALL &9D20,FN PT(ZL,YL)+(T*2)+MO,&9D40+
(SP*16):NEXT
850 RETURN
860 s=INT(RND*4)+1:FOR h=1 TO 15:CALL &A00D,FN
po(h,1),sp(10+s)
870 CALL &A00D,FN po(h,12),sp(10+s):je(h,1)=1:je
(h,12)=1:NEXT
880 FOR h=2 TO 11:CALL &A00D,FN po(1,h),sp(10+s)
890 CALL &A00D,FN po(15,h),sp(10+s):je(1,h)=1:je
(15,h)=1:NEXT
900 PLOT 458,398,9:DRAW 468,398:DRAW
468,16:DRAW 458,16:DRAW 458,398
910 PLOT 462,396,5:DRAW 462,18:PLOT466,396:
DRAW 466,18
920 PLOT 462,126,1:DRAW 462,18:PLOT466,126:
DRAW 466,18:TP=398
930 RETURN
940 REM ::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
950 REM :                                  :
960 REM :     BRANCHEMENT TAB              :
970 REM :                                  :
980 REM ::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
990 ON ta GOTO 1000,1010,1020,1030,1040,1050,
1060,1070,1080,1090,1100,1110,1120,1130
1000 GOSUB 3540:RESTORE 3860:GOSUB 1190:GOTO
1350
1010 RESTORE 3870:GOSUB 1190:GOTO 1350
1020 RESTORE 3880:GOSUB 1190:GOTO 1350
1030 RESTORE 3890:GOSUB 1190:GOTO 1350
1040 RESTORE 3900:GOSUB 1190:GOTO 1350
1050 RESTORE 3910:GOSUB 1190:GOTO 1350
1060 RESTORE 3920:GOSUB 1190:GOTO 1350
1070 RESTORE 3930:GOSUB 1190:GOTO 1350
1080 RESTORE 3940:GOSUB 1190:GOTO 1350
1090 RESTORE 3950:GOSUB 1190:GOTO 1350
1100 RESTORE 3960:GOSUB 1190:GOTO 1350
1110 RESTORE 3970:GOSUB 1190:GOTO 1350
1120 RESTORE 3980:GOSUB 1190:GOTO 1350
1130 TA=1:GOTO 990
1140 REM ::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
1150 REM :                                  :
1160 REM :          DESSIN TAB              :
1170 REM :                                  :
1180 REM ::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
1190 FOR H=0 TO 30:CALL &A032,&C000+H:CALL
&A032,&C03B-H:NEXT
1200 ERASE JE:DIM JE(15,12):GOSUB 860
1210 LMX=0:READ lig:FOR h=1 TO lig:READ a,b$
1220 IF a=0 THEN 1250
1230 FOR g=1 TO a:CALL &A00D,FN po(g+1,12-
h),sp(15)
1240 je(g+1,12-h)=7:NEXT
1250 LG=LEN(b$):IF LG>LMX THEN LMX=LG
```

```
1260 FOR g=1 TO lg:b=VAL(MID$(b$,g,1)):IF b=0 THEN
1280
1270 CALL &A00D,FN po(15-g,12-h),sp(15+b):je(15-
g,12-h)=b+1
1280 NEXT g,h:READ BL:X=INT(RND*13)+2:Y=2
1290 CALL &A00D,FN PO(X,2),SP(1):CALL
&A00D,FN PO(X,3),SP(15+BL)
1300 READ a:IF a=0 THEN 1310 ELSE FOR h=1 TO
a:je(h,12)=7:NEXT
1310 READ BA:GOSUB 2900:AC=1:X1=X
:YB=3:GOSUB 900:FIN=0:GAN=0
1320 A$="LEVEL :"+STR$(TA):ZL=11:YL=10:CER
=2:GOSUB 820
1330 FOR T=1 TO 1000:NEXT:A$=STRING$(10,"
"):ZL=11:YL=10:CER=2:GOSUB 820
1340 RETURN
1350 WHILE INKEY$="":WEND:EVERY 30 GOSUB
2710
1360 REM ::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
1370 REM :                                  :
1380 REM :    ROUTINE PRINCIPALE            :
1390 REM :                                  :
1400 REM ::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
1410 IF FIN=1 THEN 3020
1420 IF INKEY(1)*INKEY(75)=0 THEN 1480
1430 IF INKEY(8)*INKEY(74)=0 THEN 1640
1440 IF INKEY(9)*INKEY(76)=0 THEN 1840
1450 IF INKEY(47)=0 THEN fin=1
1460 GOTO 1410
1470 REM :::: A DROITE ::::
1480 X=X+1:IF JE(X,2)<>0 THEN X=X-1:GOTO 1410
1490 ADD=FN PO(X1,2):AD2=160+FN PO(X1,2)
1500 CALL &A00D,ADD,SP(AC):CALL&A00D,AD2,
SP(15+BL)
1510 CALL &A00D,ADD+1,SP(2):CALL&A00D,AD2
+1,SP(15+BL)
1520 FOR T=1 TO TT:NEXT
1530 CALL &A00D,ADD+1,SP(2):CALL&A00D,A
D2+1,SP(15+BL)
1540 CALL &A00D,ADD+2,SP(1):CALL&A00D,AD2
+2,SP(15+BL)
1550 FOR T=1 TO TT:NEXT
1560 CALL &A00D,ADD+2,SP(1):CALL&A00D,AD2
+2,SP(15+BL)
1570 CALL &A00D,ADD+3,SP(3):CALL&A00D,AD2
+3,SP(15+BL)
1580 SOUND 1,300,5,1,1,1,15:FOR T=1 TO TT:NEXT
1590 CALL &A00D,ADD+3,SP(3):CALL&A00D,A
D2+3,SP(15+BL)
1600 CALL &A00D,ADD+4,SP(1):CALL&A00D,AD2
+4,SP(15+BL)
1610 FOR T=1 TO TT-10:NEXT
1620 X1=X:AC=1:GOTO 1410
1630 REM :::: A GAUCHE ::::
1640 X=X-1:IF JE(X,2)<>0 THEN X=X+1:GOTO 1410
1650 ADD=FN PO(X1,2):AD2=160+FN PO(X1,2)
1660 CALL &A00D,ADD,SP(AC):CALL&A00D,AD2
,SP(15+BL)
1670 CALL &A00D,ADD-1,SP(5):CALL &A00D,AD2-
1,SP(15+BL)
1680 FOR T=1 TO TT:NEXT
1690 CALL &A00D,ADD-1,SP(5):CALL &A00D,AD2-
1,SP(15+BL)
1700 CALL &A00D,ADD-2,SP(4):CALL &A00D,AD2-
2,SP(15+BL)
1710 FOR T=1 TO TT:NEXT
1720 CALL &A00D,ADD-2,SP(4):CALL &A00D,AD2-
2,SP(15+BL)
1730 CALL &A00D,ADD-3,SP(6):CALL &A00D,AD2-
3,SP(15+BL)
1740 SOUND 1,300,5,1,1,1,15:FOR T=1 TO TT:NEXT
1750 CALL &A00D,ADD-3,SP(6):CALL &A00D,AD2-
3,SP(15+BL)
1760 CALL &A00D,ADD-4,SP(4):CALL &A00D,AD2-
4,SP(15+BL)
1770 FOR T=1 TO TT-10:NEXT
1780 X1=X:AC=4:GOTO 1410
1790 REM ::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
1800 REM :                                  :
1810 REM :     LACHER DE BALLE              :
1820 REM :                                  :
1830 REM ::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
1840 Y=2:CALL &A00D,FN po(x,Y),sp(ac):FOR h=7TO
10
1850 CALL &A00D,FN po(x,y),sp(h):FOR t=1 TO30:
NEXT
1860 CALL &A00D,FN po(x,y),sp(h):NEXT
1870 CALL &A00D,FN po(x,y),sp(9):ac=9:SOUND
1,200,-1,15,4,3,1
1880 XB=X:IF JE(X,YB+1)<>0 THEN 1950
1890 AD2=FN PO(X,YB):CALL &A052,AD2
1900 CALL &A06E,SP(15+BL):FOR H=1 TO 3
1910 CALL &A07B,SP(15+BL):FOR T=1 TO
TT:NEXT T
1920 CALL &A06E,SP(15+BL):NEXT H
1930 YB=YB+1:CALL &A00D,FNPO(X,YB),SP
(15+BL)
1940 GOTO 1880
1950 IF JE(X,YB+1)<>1 THEN 2110 ELSE SOUND
4,200,45,15,4,4
1960 AD2=FN PO(X,YB):CALL &A052,AD2
1970 CALL &A06E,SP(15+BL):FOR H=1 TO 3
1980 CALL &A05C,SP(15+BL):FOR T=1 TO TT:
NEXT T
1990 CALL &A06E,SP(15+BL):NEXT H
2000 YB=YB-1:CALL &A00D,FN PO(X,YB),SP(15+BL)
2010 IF yb=3 THEN 2020 ELSE 1960
2020 IF BL=6 THEN FIN=1:GOTO 2030 ELSE 1410
```

```
2030 CALL &A00D,FN PO(X,2),SP(AC):CALL &A00D,FN PO(X,3),SP(21)
2040 CALL &A00D,FN PO(X,2),SP(22):CALL &A00D,FN PO(X,3),SP(22)
2050 FOR T=1 TO TT:NEXT
2060 CALL &A00D,FN PO(X,2),SP(22):CALL &A00D,FN PO(X,3),SP(22)
2070 CALL &A00D,FN PO(X,2),SP(23):CALL &A00D,FN PO(X,3),SP(23)
2080 SOUND 4,0,-1,15,3,,30:FOR T=1 TO TT:NEXT
2090 CALL &A00D,FN PO(X,2),SP(23):CALL &A00D,FN PO(X,3),SP(23)
2100 FOR T=1 TO 1000:NEXT:GOTO 1410
2110 A=(je(X,YB+1))-1:IF A=6 THEN SOUND 4,200,45,15,4,4:GOTO 2300
2120 IF A<>BL THEN SOUND 4,200,45,15,4,4:GOTO 1960
2130 CALL &A00D,FN PO(XB,YB),SP(15+BL):CALL &A00D,FN PO(XB,YB+1),SP(15+BL)
2140 SOUND 4,0,-1,15,3,,30
2150 CALL &A00D,FN PO(XB,YB),SP(22):CALL &A00D,FN PO(XB,YB+1),SP(22)
2160 FOR T=1 TO TT:NEXT:GOSUB 2950:IF fin=1 THEN 1410
2170 CALL &A00D,FN PO(XB,YB),SP(22):CALL &A00D,FN PO(XB,YB+1),SP(22)
2180 CALL &A00D,FN PO(XB,YB),SP(23):CALL &A00D,FN PO(XB,YB+1),SP(23)
2190 FOR T=1 TO TT:NEXT:GOSUB 2950:IF fin=1 THEN 1410
2200 CALL &A00D,FN PO(XB,YB),SP(23):CALL &A00D,FN PO(XB,YB+1),SP(23)
2210 JE(XB,YB+1)=0:YB=YB+2:IF(JE(XB,YB))-1=BL THEN 2230
2220 BL=(JE(XB,YB))-1:JE(XB,YB)=0:IF BL<1 THEN GOSUB 2290:GOTO 1960 ELSE 1960
2230 CALL &A00D,FN PO(XB,YB),SP(15+BL):SOUND 4,0,-1,15,3,,30
2240 CALL &A00D,FN PO(XB,YB),SP(22):FOR T=1 TO 200:NEXT
2250 CALL &A00D,FN PO(XB,YB),SP(22)
2260 CALL &A00D,FN PO(XB,YB),SP(23):FOR T=1 TO TT:NEXT:GOSUB 2950
2270 CALL &A00D,FNPO(XB,YB),SP(23):JE(XB,YB)=0
2280 YB=YB+1:IF(JE(XB,YB))-1=BL THEN 2230 ELSE 2220
2290 BL=6:CALL &A00D,FNPO(XB,YB),SP(21):RETURN
2300 XB=X
2310 IF JE(XB+1,YB)<>0 THEN 2360
2320 AD2=FN PO(XB,YB):CALL&A00D,AD2,SP(15+BL)
2330 FOR H=1 TO 3:CALL &A00D,AD2+H,SP(15+BL)
2340 FOR T=1 TO 50:NEXT T:CALL&A00D,AD2+H,SP(15+BL):NEXT H
2350 XB=XB+1:CALL &A00D,FNPO(XB,YB),SP(15+BL):GOTO 2310
2360 a=(je(XB+1,YB))-1:IF A<>BL THEN SOUND 4,200,45,15,4,4:GOTO 2530
2370 CALL &A00D,FN PO(XB,YB),SP(15+BL):CALL &A00D,FN PO(XB+1,YB),SP(15+BL)
2380 SOUND 4,0,-1,15,3,,30
2390 CALL &A00D,FN PO(XB,YB),SP(22):CALL &A00D,FN PO(XB+1,YB),SP(22)
2400 FOR T=1 TO TT:NEXT:GOSUB 2950:IF fin=1 THEN 1410
2410 CALL &A00D,FN PO(XB,YB),SP(22):CALL &A00D,FN PO(XB+1,YB),SP(22)
2420 CALL &A00D,FN PO(XB,YB),SP(23):CALL &A00D,FN PO(XB+1,YB),SP(23)
2430 FOR T=1 TO TT:NEXT:GOSUB 2950:IF fin=1 THEN 1410
2440 CALL &A00D,FN PO(XB,YB),SP(23):CALL &A00D,FN PO(XB+1,YB),SP(23)
2450 JE(XB+1,YB)=0:XB=XB+2:IF(JE(XB,YB))-1=BL THEN 2470
2460 BL=(JE(XB,YB))-1:JE(XB,YB)=0:IF BL<1 THEN GOSUB 2290:GOTO 2530 ELSE 2530
2470 CALL &A00D,FN PO(XB,YB),SP(15+BL):SOUND 4,0,-1,15,3,,30
2480 CALL &A00D,FN PO(XB,YB),SP(22):FOR T=1 TO 200:NEXT
2490 CALL &A00D,FN PO(XB,YB),SP(22)
2500 CALL &A00D,FN PO(XB,YB),SP(23):FOR T=1 TO TT:NEXT:GOSUB 2950
2510 CALL &A00D,FNPO(XB,YB),SP(23):JE(XB,YB)=0
2520 XB=XB+1:IF(JE(XB,YB))-1=BL THEN 2470 ELSE 2460
2530 IF JE(XB-1,YB)<>0 THEN GOSUB 2580:GOTO 1960
2540 AD2=FN PO(XB,YB):CALL&A00D,AD2,SP(15+BL)
2550 FOR H=1 TO 3:CALL &A00D,AD2-H,SP(15+BL)
2560 FOR T=1 TO TT:NEXT T:CALL &A00D,AD2-H,SP(15+BL):NEXT H
2570 XB=XB-1:CALL &A00D,FNPO(XB,YB),SP(15+BL):GOTO 2530
2580 SOUND 4,200,45,15,4,4:FOR H=14-LMX TO 14
2590 tom=0:FOR G=11 TO 11-LIG STEP -1
2600 IF JE(H,G)=0 OR JE(H,G+1)<>0 THEN 2630 ELSE A=JE(H,G)
2610 CALL &A00D,FN PO(H,G),SP(14+A):CALL &A00D,FN PO(H,G+1),SP(14+A)
2620 JE(H,G)=0:JE(H,G+1)=A:TOM=1
2630 NEXT G:IF TOM=1 THEN 2590
2640 NEXT h:RETURN
2650 REM ::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
2660 REM :                                      :
2670 REM :    GESTION COMPTEURS                 :
2680 REM :                                      :
2690 REM ::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
2700 REM :::::::::::::::::: LE TEMPS ::::::::::::::::::
2710 DI:tp=tp-2:PLOT 462,tp,0:PLOT 466,tp
2720 IF tp=18 THEN fin=1:EI:RETURN ELSE EI:RETURN
2730 REM ::: SCORE :::
2740 IF sc=0 THEN a$="000000":ZL=32:YL=9:GOSUB 820:RETURN
2750 a$=STR$(sc):A$=RIGHT$(A$,LEN(A$)-1)
2760 IF sc<10 THEN ZL=35:YL=9:GOSUB 820:RETURN
2770 IF sc<100 THEN ZL=34:YL=9:GOSUB 820:RETURN
2780 IF sc<1000 THEN ZL=33:YL=9:GOSUB 820:RETURN
2790 ZL=32:YL=9:GOSUB 820:RETURN
2800 REM ::: RECORD :::
2810 IF REC=0 THENa$="000000":ZL=32:YL=14:GOSUB 820:RETURN
2820 a$=STR$(REC):A$=RIGHT$(A$,LEN(A$)-1)
2830 IF REC<10 THEN ZL=35:YL=14:GOSUB 820:RETURN
2840 IF REC<100 THEN ZL=34:YL=14:GOSUB 820:RETURN
2850 IF REC<1000 THEN ZL=33:YL=14:GOSUB 820:RETURN
2860 ZL=32:YL=14:GOSUB 820:RETURN
2870 REM ::: VIE :::
2880 a$=STR$(vie):A$=RIGHT$(A$,LEN(A$)-1)
2890 ZL=37:YL=19:GOSUB 820:RETURN
2900 REM ::: BAL :::
2910 IF BA<0 THEN BA=0
2920 a$=STR$(BA):A$=RIGHT$(A$,LEN(A$)-1)
2930 IF BA<10 THENA$="0"+A$:ZL=32:YL=23:GOSUB 820:RETURN
2940 ZL=32:YL=23:GOSUB 820:RETURN
2950 BA=BA-1:GOSUB 2910:IF BA=0 THEN FIN=1:GAN=1
2960 RETURN
2970 REM ::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
2980 REM :                                      :
2990 REM :          GAGNE/PERDU                 :
3000 REM :                                      :
3010 REM ::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
3020 FOR H=0 TO 3:MU=REMAIN(H):NEXT
3030 WHILE INKEY$<>"":WEND:IF gan=0 THEN 3130
3040 FOR H=1 TO 16:BORDER h:SOUND 1,h*15,10,14:FOR t=1 TO 200
3050 NEXT t,h:BORDER 0
3060 ENV 10,15,-1,1
3070 tp=tp-4:PLOT 462,tp+2,0:PLOT 466,tp+2:PLOT 462,tp:PLOT 466,tp:sc=sc+1:GOSUB 2740
3080 SOUND 1,0,15,15,10,,15:IF TP<22 THEN 3100 ELSE 3070
3090 REM CLAUDE TEL 96 38 94 24
3100 TA=TA+1:IF SC>REC THEN REC=SC:GOSUB 2810
3110 GOTO 990
3120 REM ::: PERDU :::
3130 BORDER 26:INK 0,26:SOUND 4,1500,50,7,0,0,10
3140 FOR t=1 TO 4000:NEXT t:BORDER 0:INK 0,0
3150 SOUND 1,239,20,6:SOUND 1,0,2,6:SOUND 1,239,20,6:SOUND 1,319,20,6:SOUND1,213,20,6:SOUND 1,239,40,6:SOUND 1,319,20,6
3160 PEN 1:FOR H=1 TO 5:LOCATE 18,3:PRINT NR$;CHR$(214):FOR T=1 TO 400:NEXT T:LOCATE 18,3:PRINT CHR$(213):FOR T=1 TO 200:NEXT T,H
3170 vie=vie-1:GOSUB 2880:IF vie=0 THEN 3190
3180 FOR T=1 TO 2000:NEXT T:TA=TA-1:GOTO 3100
3190 FOR T=1 TO 2000:NEXTT:TA=1:vie=5:sc=0:GOSUB 2740:GOTO 990
3200 REM ::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
3210 REM :                                      :
3220 REM :          PRESENTATION                :
3230 REM :                                      :
3240 REM : ::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
3250 OUT &BC00,6:OUT &BD00,24:A$="BALLING":Y=250:X=30
3260 LOCATE 1,25:PRINT A$:FOR A=14 TO 0 STEP -2
3270 FOR B=2 TO LEN(A$)*32 STEP 4:IF TEST(B,A) THEN PLOT (A+B)*2+X,Y+A*4,11:DRAWR 0,20:DRAWR 6,6,6:FOR C=-1 TO 1 STEP 2:PLOTR -2,-2,3:DRAWR 0,C*20:NEXT
3280 NEXT B,A:
3290 A$="by":PEN 15:LOCATE 1,25:PRINT A$
3300 FOR X=0 TO (LEN(A$)*32) STEP 4:FOR Y=0 TO 14 STEP 2
3310 IF TEST(X,Y)<>15 THEN 3330
3320 PLOT X+164,Y*2+174,9:PLOT X+164,Y*2+178,14
3330 NEXT Y,X
3340 A$="ALI GATOR":PEN 15:LOCATE 1,25:PRINT A$
3350 FOR X=0 TO (LEN(A$)*32) STEP 4:FOR Y=0 TO 14 STEP 2
3360 IF TEST(X,Y)<>15 THEN 3380
3370 PLOT X+60,Y*3+78,1:PLOT X+60,Y*3+82,5
3380 NEXT Y,X:LOCATE 1,25:PRINTSPACE$(15):OUT &BC00,6:OUT &BD00,25
3390 DIM j(20,12):FOR H=2 TO 19:CALL &A00D,FN PO(H,1),SP(15)
3400 CALL &A00D,FNPO(H,12),SP(15):J(H,1)=1:J(H,12)=1:NEXT
3410 FOR H=2 TO 11:CALL &A00D,FN PO(1,H),SP(15)
3420 CALL &A00D,FNPO(20,H),SP(15):J(1,H)=1:J(20,H)=1:NEXT
3430 J(20,12)=1:BOUL=BOUL+1:IF BOUL=40 THEN 3520
3440 Y=2:X=17:BA=INT(RND*5)+16:CALL&A00D,FN PO(X,Y),SP(BA)
3450 Y1=Y:X1=X
3460 IF J(X,Y+1)=0 THEN Y=Y+1:GOTO 3500
3470 IF J(X+1,Y+1)=0 THEN Y=Y+1:X=X+1:GOTO 3500
3480 IF J(X-1,Y+1)=0 THEN Y=Y+1:X=X-1:GOTO 3500
3490 J(X,Y)=1:IF INKEY$="" THEN 3430 ELSE 3530
3500 CALL &A00D,FN PO(X1,Y1),SP(BA):CALL &A00D,FN PO(X,Y),SP(BA)
3510 FOR T=1 TO 200:NEXT:GOTO 3450
3520 WHILE INKEY$="":WEND
3530 CLS:MU=REMAIN(2):ERASE J:GOTO 620
3540 RESTORE 3690:EVERY 25,2 GOSUB 3780
3550 FOR H=0 TO 30:CALL &A032,&C000+H:CALL &A032,&C03B-H:NEXT
3560 a$="      BALLING":ZL=1:YL=1:GOSUB 820
```




```
3570 a$="        ::::::::":ZL=1:YL=2:GOSUB 820
3580 a$="  LANCEZ VOTRE BALLE SURDES":ZL=1:YL=4:GOSUB 820
3590 a$="BALLES IDENTIQUES  ET ELLES":ZL=1:YL=6:GOSUB 820
3600 a$="DISPARAITRONT<FACILE @ @@":ZL=1:YL=8:GOSUB 820
3610 a$="  MAIS ATTENTION CE JEUEST":ZL=1:YL=10:GOSUB 820
3620 a$="SIGNE ALI GATOR <<<<ALORS":ZL=1:YL=12:GOSUB 820
3630 a$="BIEN SUR IL Y AURA BIEN DES":ZL=1:YL=14:GOSUB 820
3640 a$="SURPRISES  ET  DES  PIEGES<":ZL=1:YL=16:GOSUB 820
3650 a$="  EN CAS D>ECHEC UTILISEZ LA":ZL=1:YL=20:GOSUB 820
3660 a$="TOUCHE : E S P A C E :":ZL=1:YL=22:GOSUB 820
3670 a$="  BONNE CHANCE":ZL=1:YL=24:GOSUB 820
3680 WHILE INKEY$="":WEND:FOR H=0 TO 3:MU=REMAIN(H):NEXT:RETURN
3690 DATA 142,40,119,20,127,40,106,20,119,20,127,20,142,20,119,40
3700 DATA 190,20,142,40,119,20,127,40,106,20,119,20,127,20,142,20
3710 DATA 127,50,142,20,127,20,119,20,159,50,179,20,159,20,142,20,190,50
3720 DATA 213,40,179,20,190,40,119,20,127,20,142,20,150,20,142,40,190,20
3730  DATA 142,40,119,20,127,40,106,20,119,20,127,20,142,20,119,40
3740  DATA 190,20,142,40,119,20,127,40,106,20,119,20,127,20,142,20
3750 DATA 127,50,142,20,127,20,119,20,159,50,179,20,159,20,142,20
3760 DATA 190,50,213,40,179,20,190,40,119,20,119,20,142,20,150,20,142,50
3770 DATA 2,2,2,2,2,2,-1,-1,-1
3780 DI:IF (SQ(1) AND 7)=0 THEN EI:RETURN
3790 READ n,d:IF n=-1 THEN RESTORE 3690:GOTO 3780
3800 SOUND 4,n,d,12:SOUND 1,n-1,d,10:SOUND 2,n+1,d,11:GOTO 3780
3810 REM  ::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
3820 REM  :                                                  :
3830 REM  :            DATA TABLEAUX                         :
3840 REM  :            1 ligne par tab                       :
3850 REM  ::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
3860 DATA 4,3,12345,2,23451,1,34512,0,45123,3,5,18
3870  DATA  5,4,123451,3,234525,2,113352,1,243,0,351,2,6,18
3880  DATA  4,1,105043,0,505052,0,302012,0,104011,1,4,14
3890  DATA  4,1,3252405,0,5005311,0,4003205,0,3003543,3,3,17
3900  DATA  5,3,12343,3,21422,2,41431,1,42333,0,23214,3,5,20
3910  DATA  4,1,12345123,0,23451231,0,51232345,0,34512334,3,4,28
3920  DATA  5,3,42345123,2,23000031,1,51232345,0,34000004,0,34512334,3,5,27
3930  DATA  6,3,000030000,2,000020000,1,000123000,0,002435200,0,012315130,0,523451224,3,5,17
3940  DATA  6,2,12304512,1,00002403,0,34501201,0,54200021,0,12345300,0,54332211,2,5,23
3950  DATA  6,5,0102030,4,0250430,3,1231234,2,4005003,1,4005003,0,3254125,4,5,23
3960  DATA  6,3,00013533,2,00000105,1,00313501,0,31555503,0,10300503,0,31555301,5,5,20
3970  DATA  6,1,00012,0,003451,0,0330022,0,41000023,0,0120021,0,003521,3,3,18
3980 DATA 5,2,103020004,1,531030004,0,443020011,0,202000004,0,303030322,3,4,18
```

FICHIER BINAIRE

```
9750:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 0F 0B 00:60
9760:51 0F 3C 00 A7 4A 85 02 A7 1A 85 03 0F 1A 85 0F:96
9770:0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0B 0F 0F 0F 0B:97
9780:0F 0F 0F 0B 0F 0F 0F 0B A7 0F 0F 02 51 0F 0F 02:35
9790:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00:28
97A0:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 0F 0B 00:B0
97B0:51 0F 0F 02 A7 0F C0 03 A7 0F 60 0F 0F 0F 60 2D:4E
97C0:0F 0F 0F 2D 0F 0F 0F 0B 0F 0F 0F 0B 05 0F 0F 02:2D
97D0:00 F3 02 00 00 0F 0B 00 51 0F 0F 00 51 0F 3C 00:91
97E0:A7 4A 94 02 A7 1A 94 02 A7 1A 94 0B A7 0F 0F 0B:37
97F0:A7 0F 0F 0B A7 0F 0F 03 A7 0F 0F 03 A7 0F 0F 03:77
9800:A7 0F 0F 02 F3 0F 0F 02 51 0F 0F 00 00 0F 0B 00:BB
9810:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 07 0F 00:EC
9820:00 3C 0F A2 01 4A 85 5B 03 4A 25 5B 0F 4A 25 0F:01
9830:0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 07 0F 0F 0F 07 0F 0F 0F:18
9840:07 0F 0F 0F 07 0F 0F 0F 01 0F 0F 5B 01 0F 0F A2:40
9850:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00:E8
9860:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 07 0F 00:3D
9870:01 0F 0F A2 03 C0 0F 5B 0F 90 0F 5B 1E 90 0F 0F:14
9880:1E 0F 0F 0F 07 0F 0F 0F 07 0F 0F 0F 01 0F 0F 0A:B0
9890:00 01 F3 00 00 07 0F 00 00 0F 0F A2 00 3C 0F A2:CD
98A0:01 68 85 5B 01 68 25 5B 07 68 25 5B 07 0F 0F 5B:59
98B0:07 0F 0F 5B 03 0F 0F 5B 03 0F 0F 5B 03 0F 0F 5B:E7
98C0:01 0F 0F 5B 01 0F 0F F3 00 0F 0F A2 00 07 0F 00:9B
98D0:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00:69
98E0:00 00 00 00 00 00 00 00 00 07 5B 00 01 0F 0F A2:98
98F0:01 0F 0F A2 07 0F 0F 5B 07 85 4A 5B 4A 25 90 0F:49
9900:4A 25 90 0F 0F 0F 0F 07 0F 0F 5B 01 0F 0F A2:53
9910:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00:A9
9920:00 07 5B 00 01 0F 0F A2 01 0F 0F A2 07 0F 0F 5B:62
9930:07 85 4A 5B 4A 25 90 0F 4A 25 90 0F 0F 0F 0F 0F:4B
9940:0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 07 0F 0F 5B 01 0F 0F A2:A7
9950:00 00 00 00 00 00 00 00 00 07 5B 00 01 0F 0F A2:08
9960:01 0F 0F A2 07 4A 4A 5B 07 90 90 5B 0F 90 90 0F:0C
9970:0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F:0A
9980:07 0F 0F 5B 07 0F 0F 5B 01 0F 0F A2 00 0F 0F 00:35
9990:00 03 F3 00 01 0F 0F 00 01 0F 0F A2 01 4A 4A A2:5B
99A0:07 90 90 F3 07 90 90 F3 07 0F 0F 5B 07 0F 0F 5B:87
99B0:07 0F 0F 5B 07 0F 0F 5B 07 0F 0F 5B 07 0F 0F 5B:55
99C0:03 0F 0F F3 03 0F 0F F3 01 0F 0F A2 00 07 5B 00:8C
99D0:3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C 6C 3C CD 9E CC 3C CD 9E CC:5F
99E0:3C CD 9E CC 3C CD 9E CC 3C CD 9E CC 3C CD 9E CC:18
99F0:3C CD 9E CC 3C CD 9E CC 3C CD 9E CC 3C CD 9E CC:28
9A00:3C CD 9E CC 3C CD 9E CC 3C 3C 3C CC 6C CC CC CC:68
9A10:3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C 6C 3C 3C 3C 3C 3C 3C CC:FB
9A20:3C CD 9E CC 3C CD 9E CC 3C CD 9E CC 3C CD 9E CC:59
9A30:3C CD 9E CC 3C CD 9E CC 3C CD 9E CC 3C CD 9E CC:69
9A40:3C 3C 3C CC 3C CC CC CC 6C CC CC CC CC CC CC CC:0D
9A50:3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C 6C 2D 8F 8F CE 6D 4F 4F 4E:63
9A60:2D 8F 8F CE 6D 4F 4F 4E 2D 8F 8F CE 6D 4F 4F 4E:4C
9A70:2D 8F 8F CE 6D 4F 4F 4E 2D 8F 8F CE 6D 4F 4F 4E:5C
9A80:2D 8F 8F CE 6D 4F 4F 4E 6C CC CC CC CC CC CC CC:8A
9A90:3C 6C 3C 6C 6D 6C 6D 6C 6D 6C 6D 6C 6D 6C:40
9AA0:6D 6C 6D 6C 6D 6C 6D 6C 3C 6C 3C 6C CC CC CC CC:F6
9AB0:3C 6C 3C 6C 6D 6C 6D 6C 6D 6C 6D 6C 6D 6C 6D 6C:60
9AC0:6D 6C 6D 6C 6D 6C 6D 6C 3C 6C 3C 6C CC CC CC CC:16
9AD0:C0 C0 C0 C0 D5 FF FF FF D5 C0 C0 75 D5 C0 C0 75:FE
9AE0:D5 C0 C0 75 D5 D5 EA 75 D5 D5 60 75 D5 D5 60 75:41
9AF0:D5 D5 60 75 D5 90 60 75 D5 C0 C0 75 D5 C0 C0 75:C1
9B00:D5 C0 C0 75 D5 C0 C0 75 90 30 30 75 FF FF FF FF:37
9B10:00 40 80 00 00 C0 C0 00 40 C0 C0 AA 40 90 C0 AA:AA
9B20:C0 30 C0 FF C0 30 C0 D5 C0 60 C0 D5 C0 C0 C0 D5:CD
9B30:6A C0 C0 D5 6A C0 C0 D5 6A C0 C0 D5 6A C0 C0 FF:AE
9B40:15 C0 C0 AA 15 6A D5 AA 00 FF FF 00 00 55 AA 00:1F
9B50:00 45 8A 00 00 CF CF 00 45 CF CF 88 45 8E CF 88:8B
9B60:CF 0C CF CE CF 0C CF CE CF 4D CF CE CF CF CF CE:02
9B70:CF CF CF CE CF CF CF CE CF CF CF CE CF CF CF CE:49
9B80:45 CF CF 88 01 CF CF 88 00 CD CE 00 00 44 88 00:11
9B90:00 50 A0 00 00 F0 F0 00 50 F0 F0 20 50 B4 F0 20:18
9BA0:F0 3C F0 B0 F0 3C F0 B0 F0 78 F0 B0 F0 F0 F0 B0:D7
9BB0:F0 F0 F0 B0 F0 F0 F0 B0 F8 F0 F0 B0 F8 F0 F0 B0:F2
9BC0:54 F0 F0 20 54 F0 F0 20 00 70 B0 00 00 10 20 00:87
9BD0:00 15 2A 00 00 3F 3F 00 15 3F 3F 22 15 3E 3F 22:23
9BE0:3F 3C 3F 33 3F 3C 3F 3B 3F 3D 3F 3B 3F 3F 3F 3B:29
9BF0:3F 3F 3F 3B 3F 3F 3F 3B 95 3F 3F 3B 95 3F 3F 33:70
9C00:40 3F 3F 22 40 3F 3B 22 00 33 33 00 00 11 22 00:30
9C10:00 54 A8 00 00 FC FC 00 54 FC FC A2 54 ED FC A2:C7
9C20:FC CF FC F9 FC CF FC F9 FC DE FC F9 FC FC FC F9:93
9C30:FC FC FC F9 FC FC FC F9 F4 FC FC F9 F4 FC FC F9:89
9C40:50 FC FC A2 50 FC FC A2 00 F6 F9 00 00 51 A2 00:85
9C50:00 00 EA 00 00 55 00 00 00 55 00 00 00 55 00 00:AD
9C60:00 F0 A0 00 50 F0 F0 00 F0 0F F0 A0 F0 5A 5A A0:01
9C70:F0 5A 5A A0 F0 0F F0 A0 F0 5A 5A A0 F0 5A 5A A0:DA
9C80:F0 0F F0 A0 F0 F0 F0 A0 50 F0 F0 00 00 F0 A0 00:A4
9C90:00 A0 00 00 A0 50 00 E0 00 D5 A0 D0 40 C0 A0 A0:C6
9CA0:F0 0F FA 00 E0 0F D0 A0 85 85 D5 A0 F5 C0 4A EA:68
9CB0:F5 EA 0F C0 F0 85 0F D0 50 0F 4A FA E0 85 5F A0:C6
9CC0:50 85 D0 A0 50 C0 FA 50 50 E0 A0 00 A0 F0 00 A0:04
9CD0:00 00 00 00 50 00 AA 0A 00 AF 50 00 0A 00 00 50:D1
9CE0:55 05 E0 05 00 F0 5F 80 50 5F FA 0A AA 85 0F 00:80
9CF0:00 A5 4A D0 5A 5F AF A0 00 FA 5F 85 55 05 E0 00:BF
9D00:A5 00 00 50 05 55 50 00 55 00 0A 05 00 00 00 00:7A
9D10:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00:AD
9D20:DD 5E 00 DD 56 01 DD 6E 02 DD 66 03 06 08 C5 E5:04
9D30:06 02 1A 77 23 13 10 FA E1 CD 26 BC C1 10 EF C9:48
9D40:05 0F 05 0F 40 40 40 40 55 55 55 55 50 F0 00 00:13
9D50:00 0A 05 0A 00 80 00 80 00 AA 00 AA 50 F0 00 00:2C
9D60:05 0F 05 05 00 40 00 40 00 AA 55 00 50 F0 00 00:5E
9D70:05 0F 05 05 00 40 00 40 00 FF 00 55 50 F0 00 00:18
9D80:00 05 00 0F 00 C0 40 40 55 FF 00 55 00 50 00 00:10
9D90:05 0F 05 00 40 00 00 C0 00 55 55 55 50 F0 00 00:E8
9DA0:05 0F 05 05 40 00 40 C0 55 55 55 55 50 F0 00 00:CE
9DB0:05 0F 00 05 00 40 00 80 00 AA 55 00 50 00 00 00:74
9DC0:05 0F 05 05 40 40 40 C0 55 55 55 55 50 F0 00 00:70
9DD0:05 0F 05 05 40 40 40 C0 00 55 00 55 50 F0 00 00:D5
9DE0:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 28 00 00 00 0A 00 00:9C
9DF0:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 28 00 00 00 0A 05 00:F7
9E00:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 28 00 0A 00 00:0D
9E10:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 28 00 0A 05 00:68
9E20:00 88 00 88 45 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00:4C
9E30:00 88 44 44 45 45 00 45 00 28 00 00 00 0A 00 00:FF
9E40:00 88 00 88 00 8A 00 8A 00 28 00 00 00 0A 00 00:C3
9E50:44 CC 44 CC 45 45 45 45 14 3C 14 14 05 05 00 00:3A
9E60:44 CC 44 CC 45 45 45 45 14 28 14 14 05 0F 00 00:0D
9E70:44 CC 44 CC 45 00 45 00 14 00 14 00 05 0F 00 00:D1
9E80:44 88 44 CC 45 45 45 45 14 14 14 14 05 0F 00 00:DC
9E90:44 CC 44 CC 45 00 45 00 14 28 14 00 05 0F 00 00:83
9EA0:44 CC 44 CC 45 00 45 00 14 28 14 00 05 00 00 00:C0
9EB0:44 CC 44 CC 45 45 45 00 14 00 14 14 05 0F 00 00:A2
9EC0:44 44 44 44 45 45 45 45 14 3C 14 14 05 05 00 00:77
9ED0:44 CC 00 88 00 8A 00 8A 00 28 00 28 05 0F 00 00:8A
9EE0:44 CC 00 88 00 8A 00 8A 00 28 00 28 05 0A 00 00:54
9EF0:44 44 44 44 45 45 45 8A 14 28 14 14 05 05 00 00:08
9F00:44 00 44 00 45 00 45 00 14 00 14 00 05 0F 00 00:95
9F10:44 44 44 CC 45 CF 45 45 14 14 14 14 05 05 00 00:97
9F20:44 44 44 44 45 CF 45 CF 14 3C 14 14 05 05 00 00:6B
9F30:44 CC 44 44 45 45 45 45 14 14 14 14 05 0F 00 00:F3
9F40:44 CC 44 CC 45 45 45 45 14 3C 14 00 05 00 00 00:F3
9F50:44 CC 44 CC 45 45 45 45 14 14 14 14 05 0F 00 0A:D6
9F60:44 CC 44 CC 45 45 45 45 14 28 14 14 05 05 00 00:82
9F70:44 CC 44 CC 45 00 45 00 14 3C 00 14 05 0F 00 00:41
9F80:44 CC 44 CC 00 8A 00 8A 00 28 00 28 00 0A 00 00:91
9F90:44 44 44 44 45 45 45 45 14 14 14 14 05 0F 00 00:43
9FA0:44 44 44 44 45 45 45 45 14 14 14 14 00 0A 00 00:CB
9FB0:44 44 44 44 45 45 45 45 14 3C 14 3C 05 05 00 00:4A
9FC0:44 44 44 44 45 45 00 8A 00 28 14 14 05 05 00 00:40
9FD0:44 44 44 44 45 45 00 8A 00 28 00 28 00 0A 00 00:69
9FE0:44 CC 00 44 00 45 00 8A 00 28 14 00 05 0F 00 00:E5
9FF0:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00:90
A000:7C C6 08 67 D0 D5 11 50 C0 19 D1 C9 00 DD 5E 00:56
A010:DD 56 01 DD 6E 02 DD 66 03 06 10 C5 E5 06 04 1A:5A
A020:AE 77 13 23 10 F9 E1 CD 00 A0 C1 10 EE C9 00 00:71
A030:00 00 DD 6E 00 DD 66 01 06 C8 AF 77 CD 00 A0 10:3E
A040:F9 C9 7C D6 08 67 CB 74 C0 D5 11 B0 3F 19 D1 C9:AC
A050:40 E4 DD 6E 00 DD 66 01 22 50 A0 C9 2A 50 A0 CD:D7
A060:42 A0 CD 42 A0 CD 42 A0 CD 42 A0 22 50 A0 2A 50:6F
A070:A0 DD 5E 00 DD 56 01 CD 19 A0 C9 2A 50 A0 CD 00:12
A080:A0 CD 00 A0 CD 00 A0 CD 00 A0 C3 6B A0 00 00 00:98
A090:11 00 A4 DD 6E 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00:CF
```

Capitaine Pixel

MAJOR THOMSON

PLEIN LES MIRETTES !

Après deux mois d'absence, nous gratifier d'effets visuels extatiques... Major, vous êtes tout excusé !

L'absence un tantinet prolongée de la rubrique, qui n'augurait en rien la mise à la retraite du bon vieux major, a suscité votre inquiétude légitime... N'ayez crainte, c'est la grande forme !

AU SECOURS DE LA MYOPIE

Quelques codes suffisent à **Alexandre Pukall** pour transformer n'importe quel téléviseur multistandard PAL-SECAM en écran géant pour TO8, TO8D et TO9+.
Sa combine : faire passer ledit téléviseur en mode exportation NTSC 524 lignes au lieu des 624 du système européen. La précision inférieure a pour effet d'augmenter la taille des caractères.

ECRAN GEANT !

Le lancement du pogramme sauve automatiquement la routine qui s'utilise ensuite normalement par la fonction LOADM"ECRAN",,R.

```
10 CLEAR, &H70FF
15 FOR I=&H7100 TO &H7147 : READ A$ : A=VAL("&H"+A$) : POKE I,A:S=S+A : NEXT I
20 IF S=7119 THEN SAVEM"ECRAN.BIN",&H7100,&H7147,&H7100 ELSE PRINT "ERREUR!"
25 DATA CE,71,17,E6,C0,C1,04,27
30 DATA 08,83,00,02,BD,E8,03,20
35 DATA F2,C6,64,F7,E7,E7,39,47
40 DATA 45,54,43,50,22,49,47,43
45 DATA 50,56,0F,0C,2A,45,2B,22
50 DATA 43,4E,47,5A,43,50,46,54
55 DATA 47,22,52,57,4D,43,4E,4E
60 DATA 22,4F,43,4B,22,33,3B,3B
65 DATA 32,04,FE,FE,FF,FF,FE,FE
```

SUPER DEGRADES !

Graphismes époustouflants, menus de grande classe et autres effets du meilleur cru sont désormais à votre portée...
La routine extraordinaire de **Laurent Hiriart** permet en effet, en changeant la palette de couleur 0 à chaque ligne, d'obtenir des centaines de couleurs simultanément à l'écran ! Le lancement du programme ci-dessous génère le programme binaire qui réalise ce prodige. On peut ensuite appeler COPPER.HCL à partir de n'importe quel programme Basic, en spécifiant à chaque fois (comme le montrent les exemples qui suivent) :

- Le nombre de lignes de copper. Il y en a 200 par défaut, mais cette valeur peut être augmentée afin d'obtenir des dégradés sur tout l'écran, tour compris (cf. exemple 4).
- La vitesse de défilement des dégradés. Négatif, scrolling vers le haut, positif, vers le bas (cf. exemples 2 et 4).
- Après l'EXEC, la couleur 0 est en noir (palette 0) et le code ASCII de la touche frappée est à l'adresse &HDFFF (cf. exemple 3).

COPPER

```
10 CLEAR,&HDF5F
20 FOR I=&HDF60 TO &HDFFE: READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKE I,A:S=S+A:NEXT I
30 IF S=17470 THEN SAVEM"COPPER.HCL",&HDF60,&HDFFE,&HDF60 ELSE PRINT "ERREUR!"
100 DATA 1A,50,34,08,C6,E7,1F,9B
110 DATA 8E,DF,6C,86,20,95,E7,27
120 DATA FC,95,E7,26,FC,A7,80,3D
130 DATA 3D,3D,3D,A6,82,95,E7,27
140 DATA F4,3D,3D,3D,3D,3D,0D,E7
150 DATA 2A,F7,3D,3D,3D,3D,3D,0D
160 DATA E7,2B,F7,8E,03,75,30,1F
170 DATA 26,FC,6D,86,8E,DF,60,10
180 DATA 8E,00,C8,EC,83,0F,DB,D7
190 DATA DA,97,DA,3D,3D,12,8C,DD
200 DATA D0,27,02,20,03,8E,DF,60
210 DATA 31,3F,26,E7,10,8E,03,77
220 DATA 4F,12,0F,DB,97,DA,97,DA
230 DATA 31,3F,26,FC,30,88,00,8C
240 DATA DF,60,22,04,A6,86,20,04
250 DATA 30,89,FE,70,8C,DD,D0,23
260 DATA 04,A6,86,20,04,30,89,01
270 DATA 90,12,0D,C8,27,B1,BD,E8
280 DATA 06,F7,DF,FF,35,08,39,28
290 DATA 63,29,48,43,4C,39,31
```

EXEMPLE 1

```
0 ' Ce programme affiche les palettes de 256 à 455 dans le fond de l'écran
10 CLEAR,&HDDCF:LOADM"COPPER.HCL":M=&HDF5E ' invariant : zone d'implantation.
20 SCREEN,0,0
30 PAL=256
40 FOR I=0 TO 199 ' Boucle pour les 200 lignes de l'écran.
50 GOSUB 100
60 PAL=PAL+1
70 NEXT I
80 EXEC&HDF60 ' Appel de la routine.
90 END
100 POKE M,PAL @256 ' Enregistrement d'une palette.
110 POKE M+1,PAL MOD256
120 M=M-2:RETURN
```

EXEMPLE 2

```
0 ' Ce programme affiche 5 tubes et les fait scroller dans le fond de l'écran '
10 CLEAR,&HDDCF:LOADM"COPPER.HCL":M=&HDF5E invariant : zone d'implantation.
20 SCREEN,0,0:VIT=-2 ' Vitesse de -64 à +63
30 FOR I=1 TO 5 ' Boucle pour les 200 lignes de l'écran.
40 READ A
45 FOR J=0 TO 15:GOSUB 100:PAL=PAL+A:NEXT J ' Dégradé NOIR -> COULEUR
50 FOR J=0 TO 15:PAL=PAL-A:GOSUB100:NEXTJ ' Dégradé COULEUR -> NOIR
55 FOR J=1 TO 8:GOSUB 100:NEXT J
60 NEXT I
70 POKE&HDFCE,(256+2*VIT) MOD256 ' Enregistrement de la vitesse.
80 EXEC&HDF60 ' Appel de la routine.
90 END
100 POKE M,PAL @256 ' Enregistrement d'une palette.
```

```
110 POKE M+1,PAL MOD256
120 M=M-2:RETURN
200 DATA 1,16,17,256,257
```

EXEMPLE 3

```
0 ' Ce programme affiche un arc-en-ciel sur le texte à l'écran '
10 CLEAR,&HDDCF:LOADM"COPPER.HCL":M=&HDF5E ' invariant : zone d'implantation.
20 CONSOLE,,,2,0:SCREEN0,15,15:PALETTE15,0:PALETTE0,4095
25 FOR I=1 TO 25:PRINT"HCL MAKES IT POSSIBLE ! (PRESSEZ ESPACE)";:NEXT I ' On remplit l'écran...
30 READ A:I=0
40 GOSUB100:PAL=PAL+A
45 GOSUB100:PAL=PAL-A
50 GOSUB100:PAL=PAL+A
60 GOSUB100
70 I=I+1:IF I=8 THEN 30 ELSE IF M>&HDDD0 THEN PAL=PAL+A:GOTO 40
80 EXEC&HDF60:IF PEEK(&HDFFF)<>32 THEN 80 ' Appel de la routine et test touche.
90 PALETTE0,4095:END
100 POKE M,PAL @256 ' Enregistrement d'une palette.
110 POKE M+1,PAL MOD256
120 M=M-2:RETURN
200 DATA 1,16,-1,256,-16,1,16
```

EXEMPLE 4

```
0 Ce programme affiche des dégradés de gris qui scrollent... en Overscan ! '
10 CLEAR,&HDD5B:LOADM"COPPER.HCL":M=&HDF5E Implantation pour 260 lignes.
20 SCREEN4,0,0:VIT=1 ' Vitesse de -64 à +63
30 FOR I=1 TO 10 ' Boucle pour les 260 lignes
40 FOR J=1 TO 15:PAL=J*273:GOSUB100:NEXT J ' Dégradé NOIR -> BLANC
50 FOR J=15 TO 5 STEP -1:PAL=J*273:GOSUB100:NEXT J ' Dégradé BLANC -> NOIR
60 NEXT I
70 NL=260:GOSUB200 ' Nombre de lignes de 65 à 310.
80 POKE&HDFCE,(256+2*VIT) MOD256 ' Enregistrement de la vitesse.
90 EXEC&HDF60:END ' Appel de la routine.
100 POKE M,PAL @256 ' Enregistrement d'une palette.
110 POKE M+1,PAL MOD256
120 M=M-2:RETURN
200 A=(211-NL/2)*8-3:M=&HDF94:GOSUB300 ' Enregistrement du nombre de lignes.
210 A=NL:M=&HDFA1:GOSUB300
220 A=&HDF60-2*NL:M=&HDFAF:GOSUB300
230 A=(311-NL)*8-1:M=&HDFBE:GOSUB300
240 A=-2*NL:M=&HDFDA:GOSUB300
250 A=&HDF60-2*NL:M=&HDFDD:GOSUB300
260 A=2*NL:M=&HDFE7
300 IF A<0 THEN A=65536+A
310 POKE M,INT(A/256):POKE M+1,A-256*INT(A/256):RETURN
```

THOMSON ACTUALITE

Les fidèles de la gamme THOMSON ont enfin leur revue : **ICDV Magazine**, bimestriel vendu par abonnement et riche de 24 pages (ce n'est qu'un début) pleines de caractères imprimés en noir sur du papier blanc, un luxe à notre époque ! De plus, une disquette de programmes inédits peut être acquise...
Le premier numéro offrait des news en pagaïe, de la technique, des articles bien faits sur le PS1 d'IBM, le TT d'Atari (petite infidélité) et l'univers des CD, plus des listings et moult rubriques attrayantes. Le second traite, entre autres, d'un synthétiseur vocal, d'un digitaliseur et du fameux logiciel **Solution**, de Profil, qui permet le transfert sur PC des fichiers issus de *Logo* et *Paragraphe*. Le ton est plaisant - à faire pâlir de jalousie les meilleurs d'entre nous.
ICDV MAGAZINE, 16, quai J.-B.-Clément, 94160 Alfortville.
La flemme d'écrire ? Laissez un message sur **3615 CFDL**...

Au fait, connaissiez-vous le club **Contacthoms** et son serveur ? Ben voilà, c'est fait (cf. photo).

BUG !

Avant de terminer, un petit erratum concernant le programme Basic de gestion d'images du n° 46 : pour une parfaite utilisation, remplacez en ligne 130, le DIM PUKALL%(2000) par DIM PUKALL%(20000).

Major Thomson

LE CDTV ENFIN LA !

Il y a juste un an, nous vous présentions en avant-première ce qui devait être un nouveau tremplin pour la gamme Commodore sur le marché grand public : le *CDTV*. Aujourd'hui, la bête est enfin disponible et se montre à la hauteur de nos espérances... Que demande le peuple ?

Deuxième constructeur mondial (à l'échelle planétaire, cela représente une machine sur quatorze), Commodore a toujours su faire preuve d'esprit d'innovation technologique. Au cours des années qui suivirent sa création, peu avant 1940, la société américaine subit une évolution et une croissance stupéfiante dans le domaine de l'équipement de bureau. Dès 1969, elle se distingua par la mise au point d'une des premières calculatrices de poche - notons tout de même que la mode de l'époque reposait principalement sur les pattes d'éléphant et que les poches suivaient le mouvement... Et 1977, ce fut le véritable avènement de Commodore sur le marché informatique avec l'arrivée du fameux *Pet* qui donna le jour, plus tard, à des rejetons prestigieux : *Vic 20* (1981), *Amiga 500* (1984), *Amiga 3000* (1990) et enfin, **CDTV**.

PROGRESSION DIFFICILE

Si elle peut être qualifiée de vertigineuse sur l'ensemble de

Le CDTV lecteur de disques compacts. Une interface utilisateur simple et efficace... La face avant. Un look très hi-fi.

l'Europe, la progression de Commodore en France se révèle plus que difficile, malgré une percée de plus en plus évidente sur le marché pro qui a permis à la société de quadrupler son chiffre d'affaires en 3 ans et d'augmenter le staff jusqu'à 67 personnes.

Difficile d'attribuer cet état de fait à des facteurs autres que la démarche marketing de la société, relativement mal ciblée jusqu'à l'arrivée de Georges Fornay à la tête des opérations courant 90 et aux bouleversements multiples qui s'en-suivirent. Aujourd'hui, l'atmosphère est à l'optimisme, et l'arrivée du *CDTV*, bien qu'accidentelle - si je puis dire - n'y est certes pas étrangère...

La bête et une partie de ses accessoires : le Trackball, le lecteur de disques, la souris à infrarouge (tous trois en option) et la télécommande.

FACE A FACE

Autant le dire tout de suite, la volonté première de Commodore consiste à couper l'herbe sous les pieds réunis - ou pas - de Sony et Philips, qui n'en finissent pas d'annoncer leurs "merveilleux" CDI. Bonne idée en soi, mais peut-être un peu tardive si l'on songe que les deux géants ont procédé récemment eux aussi à une présentation officielle de leurs machines respectives lors du C.E.S. de Chicago. Elle n'eut d'officielle d'ailleurs que le nom, puisque les CDI Sony ou Philips continuent à demeurer introuvables...

Commodore, en sortant son produit aujourd'hui, s'offre donc une longueur d'avance. Parviendra-t-il à la conserver face à deux vieux routiers du grand public comme Sony et Philips ? Voilà la question que tout le monde se pose, d'autant qu'aux dernières nouvelles, Philips et Nintendo seraient parvenus à un accord pour la réalisation de jeux sur CDI... Affaire à suivre... Néanmoins, le *CDTV* a le mérite d'exister et nous ne pouvons que les en féliciter.

DU VRAI GRAND PUBLIC !

La principale raison qui fait du *CDTV* un événement en soi, c'est sa philosophie grand public. En effet, bien qu'architecturé autour d'un Amiga, le *CDTV* s'en éloigne de par son look très hi-fi et son interface utilisateur - bah, le vilain mot - où l'informatique, telle qu'on a l'habitude de la rencontrer, n'apparaît plus. Dès la mise sous tension de la machine - avant l'introduction d'un CD - l'écran annonce la couleur. Exit le *Workbench* et son austérité si effrayante pour le commun des mortels ! On entre ici dans le vif du sujet avec une présentation assez proche de celle qui illustre les démos de *CDV* (Compact Disc Video), à savoir un disque irisé frappé d'un rayonnement laser.

La suite des opérations se passe de commentaire puisqu'elle consiste simplement à faire un choix : CD audio ou CD-ROM (notons que le *CDTV* lit également les disques CD+G, permettant l'affichage d'animations vidéo en temps réel).

Dans le cas du CD-ROM, la machine réagit immédiatement par le lancement du disque et le chargement de son contenu : jeu ou éducatif, utilitaire etc. Le reste dépend de l'efficacité de la programmation... Le meilleur exemple en la matière : l'adaptation de *Sim City*, réalisée par Infogrames, qui guide pas à pas le joueur dans le maniement de la télécommande. Le pire des réfractaires à la technologie ne se retrouve plus ainsi livré à lui-même puisque le mode d'emploi se manifeste à l'écran presque en permanence.

Le CD audio, lui, profite d'un programme résident spécifique reprenant, sous forme de graphiques, les principales options dévolues aux CD : nombre de plages, lecture, avance et retour rapide, pause, sélection aléatoire, saut de plage etc. Cet écran qui peut paraître à première vue superflu à tout possesseur de disques compacts, correspond bien à la philosophie énoncée plus haut. De même, il permet d'accéder à diverses options - autres que celles qui sont proposées sur la télécommande, simplifiée ainsi à l'extrême.

Autre ouverture : l'écran de réglage. Celui-ci propose d'effectuer toutes sortes de paramétrages par le biais d'icônes spécifiques : centrage horizontal, choix de la langue parlée (Français, Anglais, Al-

La face arrière. Rien de bien différent, sinon les connexions MIDI et la prise Péritel.

lemand etc.), passage en interlace, suppression du son ette une foultitude d'autres.

VUE D'ENSEMBLE

Outre le CD, les évolutions qu'offre le *CDTV* par rapport à l'Amiga ne se révèlent malheureusement pas aussi nombreuses que celles que nous étions en droit d'espérer...

C'est le moins qu'on puisse dire puisqu'il n'y en a qu'une, mais de taille : la connexion MIDI in/out.

Il est vrai que tous les Amigamaniaques l'attendaient de pied ferme depuis si longtemps qu'il eût été impardonnable de ne pas la faire figurer au menu... Elle trouve d'ailleurs une utilisation immédiate via le logiciel *Music Maker*, utilitaire musical livré gracieusement avec la machine.

Quant au Genlock, nenni !

Une foule d'options sont prévues ou d'ores et déjà réalisées, qui permettront aux incorrigibles informaticiens de transformer leur *CDTV* en véritable ordinateur, comme le Trackball (sorte de souris inversée) - 590 F ; la souris à infrarouge - 390 F ; le lecteur de disquettes externe - 990 F ; le clavier - 690 F ou encore le lecteur de cartes mémoire de 64 à 256 Ko.

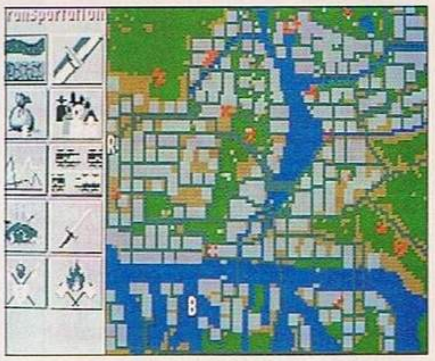
Mind Run : les méninges déménagent...

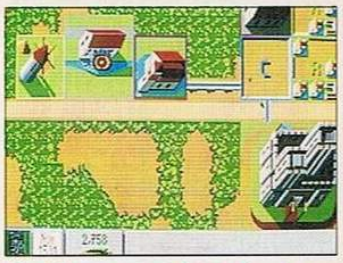
Notons que de telles adjonctions poussent le prix de l'ensemble très au-delà du raisonnable... En effet, même si la machine a une vocation grand public irréfutable, il en va tout autrement de l'aspect financier. Alors qu'il est aujourd'hui possible d'acquérir un lecteur de disques compacts audio pour moins de 1 000 F, un CDV pour 3 000 F ou un magnétoscope pour 1 600 F, Com-modore n'hésite pas à proposer son *CDTV* à 6 990 F... Un prix pas piqué des hannetons, même si l'on tient compte des cinq disques livrés avec la machine.

Ordicode, un outil précieux.

LE PACKAGE

Comme nous le disions à l'instant, le *CDTV* est fourni avec 5 disques, dont voici la liste : **Sim City** (Infogrames), on ne présente plus ce chef-d'œuvre ; **Mind Run** (Créalude), jeu de réflexion fondé sur la mémoire visuelle, du son, les réflexes etc. ; **Ordicode** (Educom), outil très performant pour l'apprentissage du code de la route ; un logiciel d'apprentissage de la langue de Shakespeare, et **Music Maker**, programme qui offre la possiblité de jouer sur un clavier connecté au *CDTV* via le MIDI, durant la lecture d'un CD audio. Outre ces programmes divers, les heureux acquéreurs pourront également découvrir un CD de bienvenue qui leur enseignera très simplement la marche à suivre pour utiliser au mieux leur machine.





Sim City, une parfaite réussite.

Nous débutions sur une note d'optimisme et nous tenterons de finir de même malgré quelques regrets - dont le plus important tient au prix... Peut-être celui-ci subira-t-il la même évolution que celui des autres matériels grand public, au quel cas il serait envisageable de trouver le *CDTV* à moins de 6 000 F, voire à moins de 5 000 F dès l'année prochaine.

Espérons-le... En attendant, il remplit bien son contrat, qui consiste d'une certaine manière à faire bouger l'univers micro...

Georges Brize

Ecran de paramétrage.

PLUS DE 60 TITRES DISPONIBLES*

Arts et Loisirs : Gardenfax *(4 CD concernant respectivement : plantes d'intérieur, fruits et légumes, plantes de jardin, arbres et arbustes)*. Livre de coloriage animé. Systèmes militaires avancés. Femmes en mouvement. Notre maison.

Education : Un petit pain pour Barney. Fun School Three for under Fives. L'ours Barney va à l'école. My Paint. Cendrillon. The Paper Bag Princess. Thomas Snowsuit. The Tale of Peter Rabbit. Scary Poems for Rotten Kids. Mud Puddle. LTV English. Expédition au Pôle Nord.

Divertissement : Battlechess. Classic Board. All Dogs Go to Heaven. Falcon. Airwave Adventure. Psycho Killer. Snoopy. Sherlock Holmes. Many Roads to Murder. Murder Anyone. Hound of the Baskervilles. Defender of the Crown. Spirit of Excalibur. Future Wars. B.A.T. Unreal. Pro Tennis Tour 2. Battlestorm. Xenon 2. Wrath of the Demon.

Référence : The Complete Works of Shakespeare. The New Basic Electronic Cookbook. The American Heritage Illustrated Encyclopedic Dictionnary. Time Table of Science and Innovation. Time Table of Business, Politics and Media. The Illustrated Holy Bible. World Vista Atlas. Dr. Wellman. The New Grolier Electronic Encyclopedia.

CD+G : Chris Isaak. Little Feat *(2 CD)*. Gram Parsons. Van Dyke Parks. Bonnie Raitt. Lou Reed. Woody Guthrie Tribute. Alphaville. Laura Branigan. Ella Fitzgerald. Flamin' Groovies. Fleetwood Mac. Emmylou Harris. Jimmy Hendrix.

** Ces titres seront théoriquement sur le marché français dès septembre.*

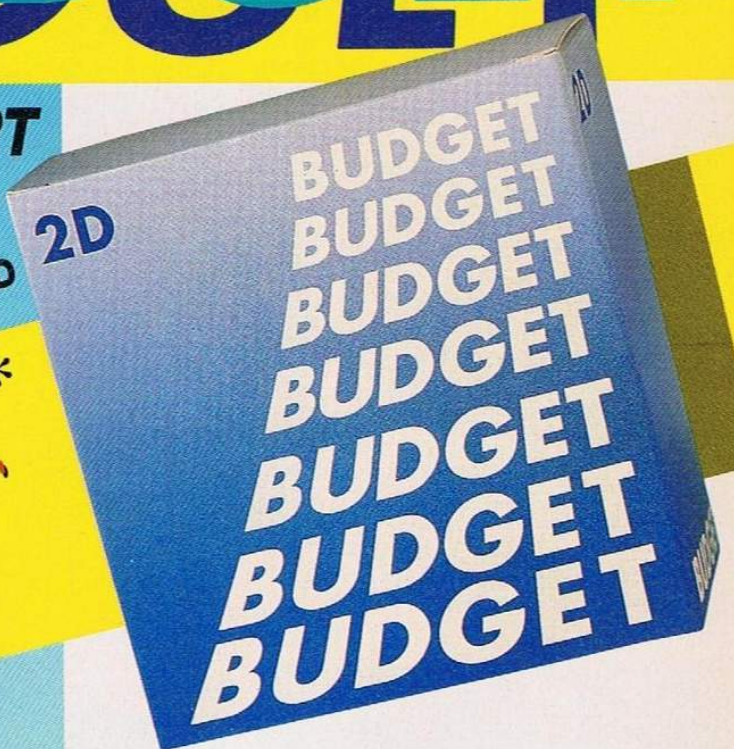
NEW

BUDGET

LE NOUVEAU RAPPORT QUALITE/PRIX IMBATTABLE

La boîte de 10 disquettes 3"1/2 DF/DD

39,90 TTC.* FRS



EXISTE EGALEMENT : 5"1/4 DF /DD
5"1/4 DF /HD
3"1/2 DF /HD

* Prix généralement constaté

ET EN PLUS A PARTIR DU 1er SEPTEMBRE 1991 GRAND JEU CONCOURS

BUDGET
BUDGET

DES CENTAINES DE LOTS A GAGNER

1e prix : une semaine pour 2 personnes au Club Méd. à Eleuthera (Bahamas) ou un chèque de 20 000 F.
2e prix : un ordinateur IBM PS1 VGA couleur.
3e prix : un vélo tout terrain
4e prix : une platine laser Sony.
5e prix : un appareil photo.
Et des centaines d'autres magnifiques prix à gagner.

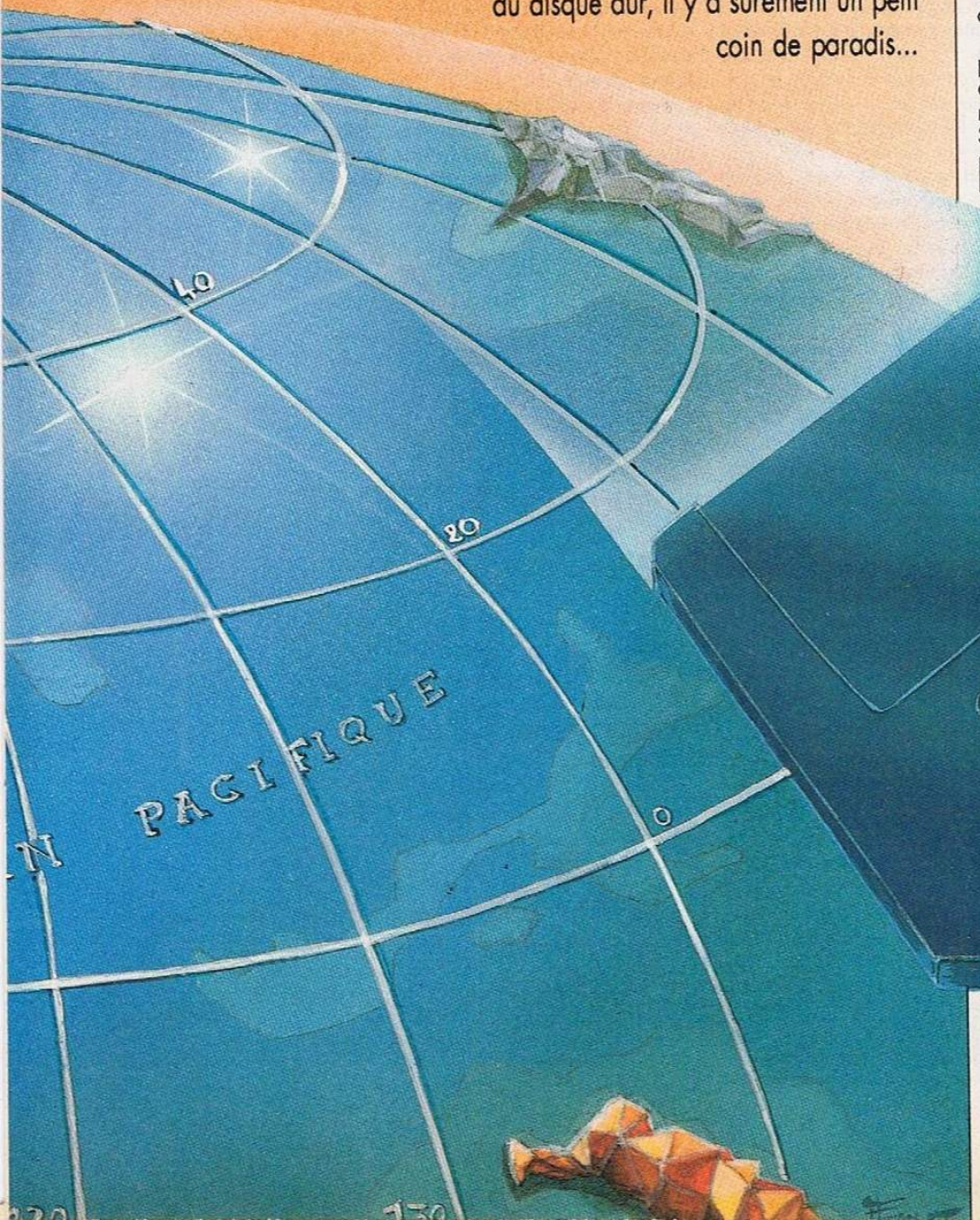
Liste des points de vente participants sur simple demande à ECUDIS - Rue Léon Paviot - 69500 BRON - Fax : 72 33 06 53 - Telex : 301-176 F

CREA. MP. GAUTHIER SAVOIE 76 31 61 18

LE TOUR DU MONDE

EN 80 MEGAS

La micro nocturne, les yeux usés par les pixels tressautants d'un écran à quat'sous, la tasse de café serré à proximité de la souris, ce n'est pas notre tasse de thé. Nos yeux, on préfère les ouvrir sur notre vaste planète. Le mieux bien sûr, c'est de ramasser son balluchon, de prendre la route et de la parcourir tout en rond. Comment faire ? Il faut d'abord lever le pied, une fois parti ça va tout seul, il suffit de laisser aller. Ou alors on allume la télé qui est, comme chacun le sait, une fenêtre ouverte sur le monde. Mais le sandwich guerres-catastrophes-faits-divers à l'heure de la soupe, c'est déprimant... Alors, retour à la case micro. Parmi toutes les disquettes, au détour du disque dur, il y a sûrement un petit coin de paradis...



LE TOUR DU MONDE EN 80 MEGAS

Il y a six ou sept ans, **Bob Winner**, un soft signé Loriciel, utilisait déjà des images numérisées qui représentaient des cartes postales de quelques grandes capitales du monde. On n'avait guère le temps d'admirer les monuments. Des bidons déboulaient dans vos jambes et les couteaux volaient bas. Parfois, on dégommait un adversaire à grands coups de savate ou au revolver. Le tourisme de l'époque était hard...

Pharaon, du même éditeur, proposait à la même époque des aventures calquées sur le film *Indiana Jones et le temple maudit*. Elles se déroulaient dans une Egypte numérisée où des séquences d'arcade alternaient avec des vues du Sphinx et de la vallée des Rois. Le résultat n'était pas très convaincant.

Pendant quelques années, la toile de fond hyperréaliste a disparu. La numérisation d'un dessin ou d'une photo fait maintenant un retour en force, surtout dans les jeux d'aventure américains, ceux de Sierra-On-Line notamment. On discerne même, dans la version PC de **Space Quest 4**, les traits de construction laissés par le graphiste dans la rue en complet délabrement.

Davantage que par souci de réalisme, la carte postale vient à point pour souligner l'atmosphère d'un soft. Si c'est un karaté, on ne coupe pas à une représentation de monument asiatique. Le temple de Sukkothaï par exemple, au nord de Bangkok, les pentes du Fuji-Yama dans **Karateka** ou l'idéogramme géant du Soleil Levant qui se mire dans les eaux à Kyoto pour illustrer le vénérable **International Karaté +** - comme **Saï Combat** d'ailleurs. Les graphistes ne prennent pas de risques et contribuent souvent à renforcer les clichés : dans **The Human Killing Machine**, Beyrouth se présente évidemment comme une ville ruinée aux murs troués comme un gruyère, et dans d'innombrables softs de castagne (**Ranx** d'Ubi Soft pour n'en citer qu'un) les rues de New York apparaissent comme d'ignobles coupe-gorge,à côté desquels les quartiers les plus mal famés du Bronx font carrément figure de résidences de luxe.

LARRY LAFFER

Quittons ces lieux sinistres pour des contrées plus accueillantes. Exotique par excellence, la trilogie des **Leisure Suit Larry** créée par Sierra-On-Line plonge le joueur (et donc le héros) dans un univers de luxe et de stupre, l'un ne valant pas grand-chose sans l'autre. Les titres de chacun des épisodes sont évocateurs - *Le pays des lézards qui se prélassent ; A la recherche de l'amour* (en plusieurs lieux mal choisis) et enfin *Passionate Patti à la poursuite des pectoraux puissants.*

Larry Laffer, héros de cette saga, est un Américain quadragénaire un peu coincé (voilà trois pléonasmes d'un coup) saisi par le démon de minuit (et de quatre !). Il se rend donc dans un patelin très justement nommé Lost Wages ("paies perdues" en anglais) et se transforme en séduisant plébois ("play-boy" en franglais) décidé à se taper toutes les filles du lieu. Ce fantasme ne le quittera jamais d'un soft à un autre...

Lost Wages, c'est Las Vegas, la capitale du jeu. Là-bas, les casinos se trouvent dépourvus de fenêtres pour que le client qui claque son fric ne soit pas tenté de rentrer chez lui à la nuit tombée. Il ne doit en sortir que complètement ratissé. Larry y rencontre la belle Fawn, qui l'emmène illico à l'église du coin, le self-service des mariages-minute 24 heures sur 24. A quelques kilomètres on tombe sur Reno, la capitale du divorce instantané. L'avantage du système, c'est que les amants d'un soir peuvent se sauter sans enfreindre les lois de l'état, assez contraignantes pour ces choses-là. Après force libations dans la chambre nuptiale, Larry se fait détrousser par la belle de nuit. Il essaie de se rattraper sur une poupée gonflable qui se retrouve aussitôt à plat !

Le second épisode se déroule à Los Angeles, dans un quartier de petites maisons chicos. Larry se fait jeter comme un malpropre par une splendide créature qui lâche même son chien contre lui. Le voilà sans un rond dans une cité qui se réduit à dix rues bordées de bars, de boutiques et bien sûr de studios de télévision et de cinéma. Malheureux en amour mais heureux au jeu, il gagne un million de dollars et s'inscrit pour une luxueuse croisière. Fâcheusement, il met par inadvertance le doigt dans un dangereux engrenage et se retrouve dans le collimateur d'une bande d'espions soviétiques.

Cet épisode se révèle de loin plus riche que le premier, beaucoup plus mouvementé. Tout en cherchant à s'attirer les bonnes grâce des jolies égéries du bateau, Larry tente de sauver sa peau. Pour échapper aux sbires du KGB, il quitte le paquebot à bord d'un canot de sauvetage et dérive une dizaine de jours en mer. Il arrive enfin dans un club de vacances huppé, sis aux alentours d'une plage très hawaiienne. Le KGB y sévit aussi. Laffer s'évade du village à bord d'un avion d'Aéroflot qu'il s'empresse de détourner puis il s'enfuit dans la jungle... Il rencontre dans le village indigène de Nontoonyt (prononcer "not to night") la belle Kalalau, fille du chef et se débarrasse des affreux qui lui en voulaient. Il semble s'être fait une place au soleil.

Dans le troisième et dernier épisode, Kalalau qui a viré lesbienne envoie paître Larry. Lequel perd aussi son emploi. Pas très reluisant, carrément médiocre, il se rend dans une cabine téléphonique où, comme Superman dans ses films, il se transforme aussitôt. Le voilà maintenant viril bellâtre en costard blanc, tombeur de filles bronzées. Il en rencontrera pas mal dans le casino et les boîtes de nuit du voisinage, mais s'attachera immanquablement à Passionate Patti, l'amour de sa vie. Le joueur vit alors, par ordinateur interposé, une inédite expérience transsexuelle : le voilà devenu Patti, lancé(e) à la recherche de son bonhomme capturé par des amazones cannibales. Le happy end final laisse présager un quatrième épisode...

Avec de luxueux décors de rêve, des flopées de ravissantes femelles offertes (mais pas pour des clopinettes), des musiques appropriées, un zeste d'humour et un érotisme gratiné, la série des Larry reprend les ingrédients qui ont fait le succès des *James Bond*, le côté loser en moins. Un seul regret sur PC : l'absence d'un mode VGA en haute résolution. Les intérieurs cossus, les palmiers et l'érotisme raffiné s'accommodent mal de pixels gros comme des pois.

Son passé minable le suit partout : sur le bateau ou dans les hôtels, il y a toujours un malappris pour le renvoyer à sa condition sociale. La série des Larry a été faite sur mesure pour les Américains, mais les versions françaises n'ont rien à lui envier. Avec les trois boîtes qui forment cette aventure, il y a de quoi prolonger un bon moment les vacances sous les cocotiers.

LE LEGS DU COLONEL

The Colonel's Bequest vient de sortir sur ST après une belle carrière sur PC. Créé par Sierra-On-Line, il emmène le joueur dans le pays cajun, au cœur des bayous de cette Louisiane que Bonaparte n'aurait jamais dû revendre aux Américains pour une bouchée de pain. Le soft qui se déroule dans une vieille demeure coloniale est testé dans ce numéro.

SURFACES VIERGES, PISTES DEFONCEES ET SECTEURS INCONNUS

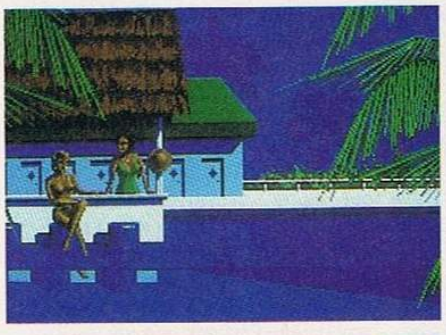
Qui disait que les accros de la micro ne mettent pas le nez dehors ? On a chez Micro News l'équipe la plus baladeuse de la profession : deux tours du monde en bateau pour l'un, les recoins les plus pourris d'Afrique et d'Asie pour l'autre, photographié à côté d'un camion d'exploration polonais, un monstre à trois essieux et six roues qui, avec deux autres engins du même acabit, sillonnait le pays Borana à la frontière entre le Kénya et l'Ethiopie. En cadeau pour ce numéro de vacances, le routard de service vous livre quelques photos inédites.

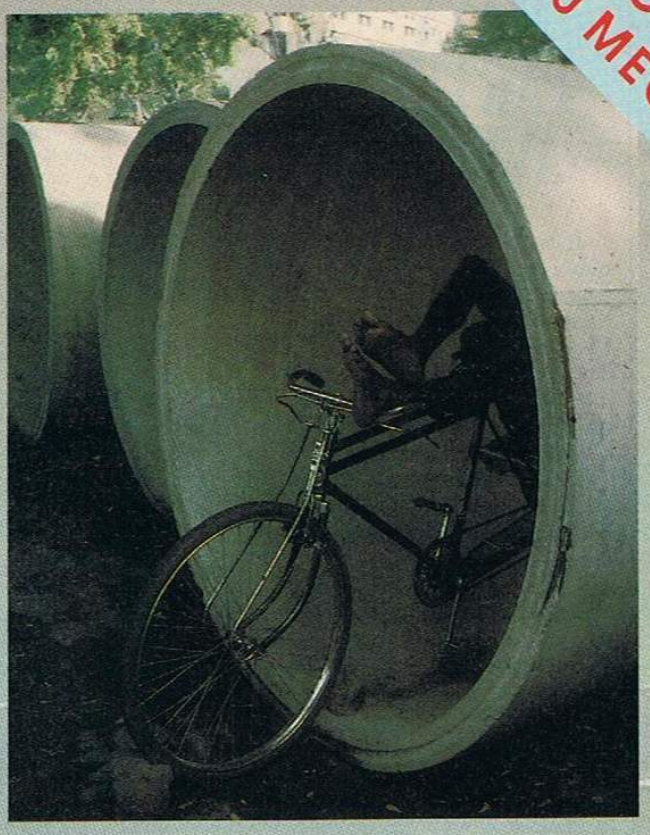
FASCINATION

Dans la lignée des softs hard, Coktel Vision met la dernière main à **Fascination**, un jeu dont le cadre est la Floride avec ses moiteurs et ses plages torrides, ses boîtes de Little Havana où l'on danse la salsa salée, et les boutiques de lingerie coquine de Cononut Grove.

Il met en scène Doralice, une détective privée qui devra désamorcer une machination ourdie par Doc (un psychopathe qui n'a aucun lien de famille, précisons-le, avec un certain Papa Doc Duvalier qui saigna à blanc les Noirs haïtiens avec l'aide musclée de ses Tontons macoutes). Le but de sa périlleuse mission ? Retrouver la formule chimique d'une molécule qui neutralise les inhibiteurs du comportement. A forte dose, néanmoins, le produit révèle des effets secondaires ravageurs, des propriétés aphrodisiaques notamment qui intéressent grandement les truands du coin. Ce produit érogène, notre peu farouche Doralice n'en a pas du tout besoin. Elle sait en effet se servir de ses charmes vénériens à bon escient et sans parcimonie.

Vautrée dans le luxe des hôtels, elle finira par se retrouver délicieusement prisonnière dans un palais Renaissance reconstruit de toutes pièces au bord de la mer. Outre une belle aventure policière, pimentée de rebondissements - dans tous les sens du terme - **Fascination** propose un séjour haut de gamme dans les vices d'un Miami pour milliardaires (et de cinq).

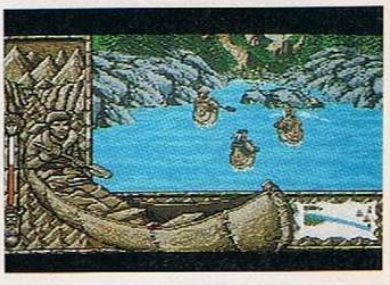


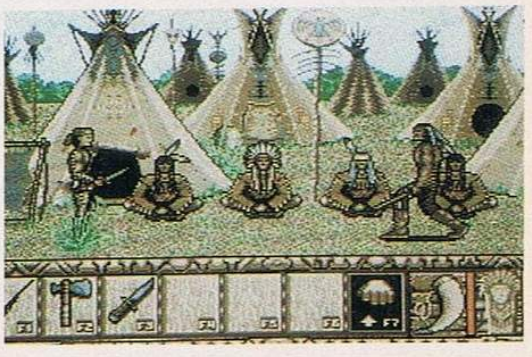


Il règne une chaleur infernale à Delhi. Le cyclo-pousse était allé piquer un roupillon au frais dans un tuyau, la roue calée par un pavé. Les tuyaux en ciment, ce sont les HLM des Indes. Plein de gens y vivent. A Pondichéry, ils mettent même de petits rideaux pour protéger leur intimité.

RIVIERE SANS RETOUR

Colorado, de Silmarils, est un jeu d'action qui fait revivre la rude vie des trappeurs dans l'Amérique du siècle dernier. Voilà un soft mouvementé qui débute par la descente de rapides dans un paysage montagneux. Le soft n'apparaît pas très aimable avec les Indiens qui prennent force coups de pagaie quand il ne se font pas pousser contre les rochers ou les troncs d'arbres emportés par le courant. Il est vrai qu'eux-mêmes ne se montrent guère accueillants. Le trappeur peut accoster sur des plages et visiter des villages de tipis indiens fourmillant de petites animations. Devant le chef et les notables réunis, il devra démontrer sa vaillance face au champion local. Au cours de ses pérégrinations, il rencontre parfois un colporteur qui acceptera de troquer quelques objets. Enfin, le soir au bivouac, sonne l'heure de la sauvegarde de la partie. Dure, dure existence...





MAYA PARTIR AVEC...

Les mystères de l'Amérique précolombienne ont toujours inspiré les scénaristes (notamment le film *L'homme de Rio* - un pastiche des *Sept boules de cristal* d'Hergé - ;*A la poursuite du diamant vert* et j'en passe). **Le Fétiche Maya** procède de la même veine : le corps d'un savant a été découvert près de Chichen Itza, un haut lieu de la civilisation maya situé dans la presqu'île du Yucatan. Il portait sur lui un parchemin mentionnant l'existence d'un fétiche dont les morceaux ont été dispersés dans trois villages. Son élève, Michaël Fairbanks, se lance à la recherche de la statuette. Il n'est pas le seul en lice : l'ignoble docteur Olrik Karloff s'est mis lui aussi sur l'affaire.

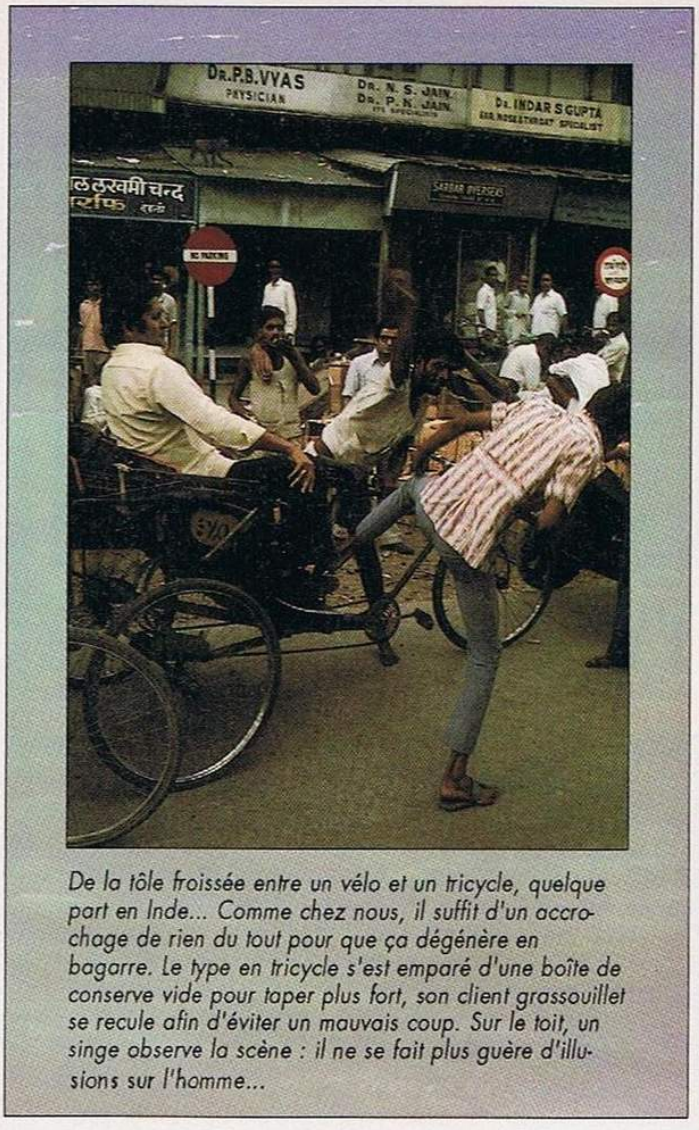
Le soft mêle adroitement l'aventure (la conduite d'une jeep - mais en 1936, elle n'avait pas encore été inventée) et l'action - des bagarres épiques, notamment avec Olrick. Michaël Fairbanks devra acheter ou échanger le matériel nécessaire pour son expédition dans des boutiques ou auprès d'un chef indien. Panne sèche, serpents (mais pas à plumes) et énigmes seront au rendez-vous. Celui qui aura reconstitué le fétiche pourra s'approprier le fabuleux trésor des Mayas.

LA COURSE A L'ECHALOTE

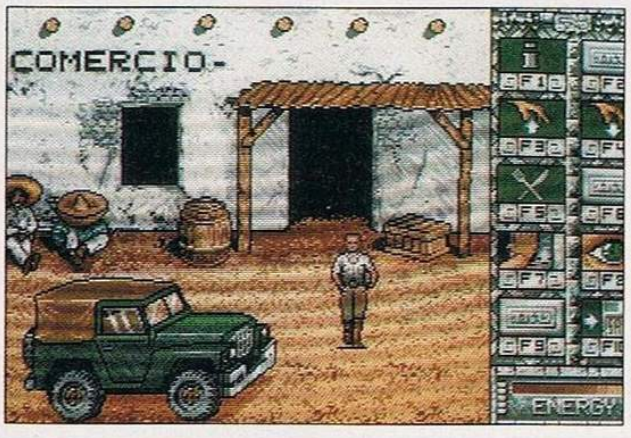
Voyage au Brésil à la recherche d'Emmanuelle, l'héroïne évanescente du soft du même nom concocté par Coktel Vision. L'itinéraire passe par Rio de Janeiro, Belem, les chutes d'Igaçu, Salvador de Bahia, Recife et Sao Paulo. Chaque information doit être monnayée. Et c'est par déductions successives que l'on retrouve la piste de la belle disparue, qui a le don d'être toujours ailleurs. On se déplace beaucoup en avion et en hélicoptère, on s'ac-coude à des bars en acajou ou en planches mal dégrossies et on picole sec.

Tout cela coûte cher. Pour se refaire, le joueur fréquente assidûment les casinos (vous n'alliez pas croire qu'il se salirait les mains dans les champs de canne à sucre). L'aventure l'amènera aussi dans les favellas où les filles se donnent pour une poignées de cruzeiros. L'érotisme d'**Emmanuelle** est très soft, pas de quoi fouetter un chat. Par la suite, avec **Geisha** et **Fascination,** l'éditeur poussera le bouchon plus loin - si l'on peut dire.

Après quelques années d'existence sur la plupart des micros, **Emmanuelle** ne se révèle plus tout jeune, graphiquement du moins. C'est sur PC que le soft a le plus mal vieilli... La définition EGA semble en effet bien désuète, et a tant que le rééditer sous le label Tomahawk, l'éditeur eût été bien inspiré de le redessiner en mode VGA et d'ajouter une ambiance sonore. Le Brésil, c'est bien le pays de la samba et des cariocas, non ?



De la tôle froissée entre un vélo et un tricycle, quelque part en Inde... Comme chez nous, il suffit d'un accrochage de rien du tout pour que ça dégénère en bagarre. Le type en tricycle s'est emparé d'une boîte de conserve vide pour taper plus fort, son client grassouillet se recule afin d'éviter un mauvais coup. Sur le toit, un singe observe la scène : il ne se fait plus guère d'illusions sur l'homme...



MAXI MICRO

HOSTAGES
TEENAGE QUEEN
NORTH & SOUTH
FIRE AND FORGET
TINTIN SUR LA LUNE

MYSTICAL
CRAZY CARS II
PINBALL MAGIC
SHUFFLEPUCK CAFE
THE LIGHT CORRIDOR

Pour Atari ST & STE - Amiga - PC & compatibles - AMSTRAD

MINITEL	
3615 NRJ	3615 INFOGRAMES

INFOGRAMES

NRJ

INFOGRAMES - 84 RUE DU 1er MARS 1943 - 69628 VILLEURBANNE CEDEX - FRANCE - TEL. 78 03 18 46

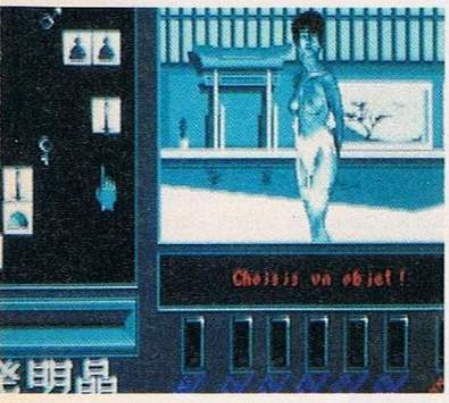
© INFOGRAMES 1990/1991 - RCS LYON B 328 033 410

JAPON

ZEN EROGENE

Les geishas japonaises sont avant tout des hôtesses initiées aux subtilités de la cérémonie du thé. Le kimono qu'elles portent vaut une fortune (souvent plus de 100 000 F) et leur garde-robe se doit d'en posséder plusieurs. La geisha version Tomahawk (un label Coktel Vision) apparaît autrement plus délurée. Tellement délurée que ses prouesses de superlouloute éveillent l'intérêt lubrique d'un Japonais fou comme un lapin, un certain Napadami qui tente de fabriquer des gynoïdes. Pour fabriquer une de ces automates du sexe, il a besoin d'une athlète de l'orgasme. D'où les ennuis d'Eve...

Le décor de **Geisha** se partage entre des laboratoires hi-tech et



des maisons de papier comme on en voit sur les estampes japonaises. Le Fuji-Yama apparaît certes en arrière-plan. Mais plus qu'un soft touristique, **Geisha** constitue une invitation au plus profond de l'empire des sens. De ce côté-là, le joueur ne sera pas déçu du voyage.

D'UN CONTINENT L'AUTRE

Pour découvrir un Japon plus traditionnel, aussi éloigné des déréglèments hormonaux que Kyoto l'est de Pigalle, il vaut mieux suivre Jérôme Lange à la trace.

Jérôme Lange, on s'en souvient, est ce détective qui mena une enquête difficile dans **Le Manoir de Mortevielle** puis **Maupiti Island,** deux jeux signés Lankhor qui glanèrent une kyrielle de récompenses.

Dans l'épisode Maupiti, l'action se déroulait dans l'océan Indien, sur une île imaginaire au nord de Madagascar. Ne cherchez pas Maupiti dans un atlas, vous trouveriez un minuscule lagon de ce nom en plein Pacifique, dans l'archipel de la Société, très exactement à l'ouest de Bora-Bora.

"C'est un pur hasard, explique Sylvian Bruchon, le scénariste. On cherchait un nom imaginaire pour une île et quelqu'un a proposé Maupiti. C'était peut-être une réminiscence, un nom enfoui dans la mémoire qui est revenu par inadvertance." A l'exception de cette entorse à la géographie, **Maupiti** se montre parfaitement réaliste. Les éléments historiques liés à la piraterie sont véridiques.

Avec le graphiste Stéphane Polard, Sylvian Bruchon travaille sur **Soukiya,** un nouveau jeu d'aventure qui se passera au pays du Soleil Levant. Il farfouille dans les bibliothèques, visionne les films d'Ozu et de Kurosawa et se documente au centre Zen de Paris afin de restituer parfaitement la philosophie et la mentalité des moines.

L'enquête du célèbre détective se déroule en effet dans le Daïbutsuji, le "temple du grand Bouddha" situé du côté de Kyoto ou de Nara, dans une région riche en monuments historiques.

"Nous avons essayé de faire voyager le joueur, explique Sylvian, de le dépayser." Le monastère bouddhiste de maître Sato ne figure sur aucune carte du Japon, bâti qu'il est d'après divers éléments réels, prélevés çà et là. Le jeu n'y perd pas en véracité, loin de là...

Dans une lettre publiée dans le manuel de **Maupiti Island**, Jérôme Lange avait fait allusion à Max, un ami installé au Japon. C'est en allant le rejoindre à bord du yacht *Brisban* qu'il a échoué à Maupiti.

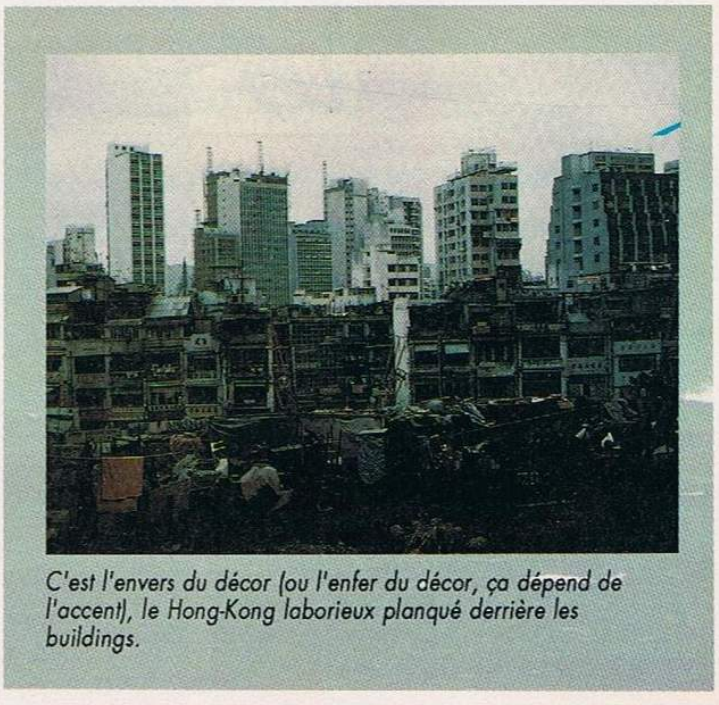
Dans **Soukiya,** Max lui demande de venir de toute urgence car un crime menace.

Le jeu commence avant le meurtre, que personne ne peut empêcher. Le célèbre détective devra interroger des Japonais mais aussi des Occidentaux, et surmonter le décalage des mentalités.

Car les moines ont beau être coopératifs et œuvrer à la recherche de la vérité, ils ont leur manière de penser - parfois déconcertante ! Leur philosophie de l'existence diffère du tout au tout de la nôtre.

Pas question toutefois de tomber dans le cliché... Le Japonais âpre en affaires qui se montre en même temps d'une politesse onctueuse, vous ne le trouverez pas dans **Soukiya**. Pas davantage que les graphismes incisifs aux couleurs criardes des dessins animés. Ce n'est pas le genre de la maison... Comme le **Manoir de Mortevielle** et **Maupiti**, le soft parlera distinctement.

Autant dire qu'il vaudra le déplacement !



C'est l'envers du décor (ou l'enfer du décor, ça dépend de l'accent), le Hong-Kong laborieux planqué derrière les buildings.

NUITS DE CHINE

1928. La révolution couve. Sun Yat-Sen prépare activement la Chine moderne - André Malraux racontera un peu plus tard (en 1933) dans *La condition humaine* comment les corps secs des Chinois servaient de combustible dans le foyer des locomotives de Tchang Kaï-Chek... Les Occidentaux enfermés dans leurs concessions n'en mènent pas large ! Kate Lomax, la fille d'un businessman américain a été enlevée par Li Deng, un seigneur de la guerre. C'est dans ce contexte mouvementé que commence **Heart of China,** la dernière superproduction de Dynamix.

L'aventure mènera le joueur jusqu'à Paris, via Hong-Kong et ses venelles, les chemins de Katmandou et les fastes de l'Orient-Express qui reliait Istanbul à la gare de l'Est. Un itinéraire déjà emprunté dans la première partie par le héros vernien des *Tribulations d'un Chinois en Chine*. Un soft pareil, on s'en doute, regorge d'action et de rebondissements. Ça castagne à tout va, des serpents venimeux se mettent de la partie, les avions se crashent allègrement et le joueur a droit en prime à une sirupeuse histoire d'amour... En outre, chaque personnage a été doté d'un passé qui lui colle aux pattes.

Et un soin plus que particulier a été apporté au visuel. Tous les décors - on en dénombre plus de deux cents - consistent en des peintures faites à la main puis numérisées ; les personnages sont des acteurs réels. De sorte que l'ambiance de la Chine des années trente se trouve rendue avec autant de force que dans un film.

KENYA

DEFENSE D'Y VOIR

La jungle amazonienne ou africaine, on la trouve surtout dans des shoot'em.up, mais dans quel état ! Elle est invariablement peuplée de sauvages débiles et sanguinaires, truffée de pièges et pleine d'animaux féroces. On y massacre sans discernement hommes et bêtes... Et bien sûr, on se promène de liane en liane, le moyen de locomotion local qui vaut bien les 4 x 4 du Paris-Pas d'Ac. Au hit-parade de ces softs, les deux **Rick Dangerous** de Firebird et Tusker. En micro, le moins que l'on puisse dire, c'est que la décolonisation a encore du chemin à faire !

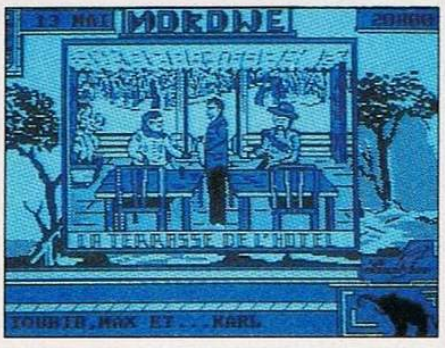
A Addis-Abéba et ailleurs dans l'empire Ethiopien, il y avait 800 000 filles dans les bars. Et des bars, il y en avait partout. Elles buvaient au goulot de l'araki, une gnôle blanche qui arrache la gueule.

Wild Life (un soft de New Deal réédité par Novtech/Hot-Cakes Collection) propose un safari assez spécial. Il s'agit de photographier des animaux tout en tirant sans pitié sur les braconniers, le tout sur fond de paysage arctique, de temples hindous, de Montagnes Rocheuses ou au pied du site australien d'Ayers Rock - cet énorme monolithe rouge sang posé en plein désert.

C'est sur CPC que tourne **Mokowe**, créé par Lankhor, l'un des rares jeux d'aventure qui tente de rendre l'ambiance des lodges kényans et de la brousse environnante. L'action se passe en mai 1975, lorsque le massacre des éléphants faisait rage. A vrai dire, je puis affirmer que ces placides pachydermes vivaient encore relativement tranquilles à cette date. Ahmed, un éléphant dont les défenses raclaient le sol tellement elles étaient développées, avait été promu monument national. Il était protégé par des gardes du corps, de sorte qu'il mourut de sa belle mort ! Dix ans après en revanche, le carnage battait son plein et les proboscidiens se firent plutôt rares dans les parcs de Tsavo et de Marsabit.

Dans **Mokowe**, il faut localiser les bracos. D'après les rafales d'armes automatiques que l'on entend dans le soft, ils ne doivent pas se trouver loin. Comme dans beaucoup de jeux d'aventure, tout se déroule au moyen de la saisie de petites phrases et de dialogues avec des gens pas toujours disposés à parler. L'originalité du soft,

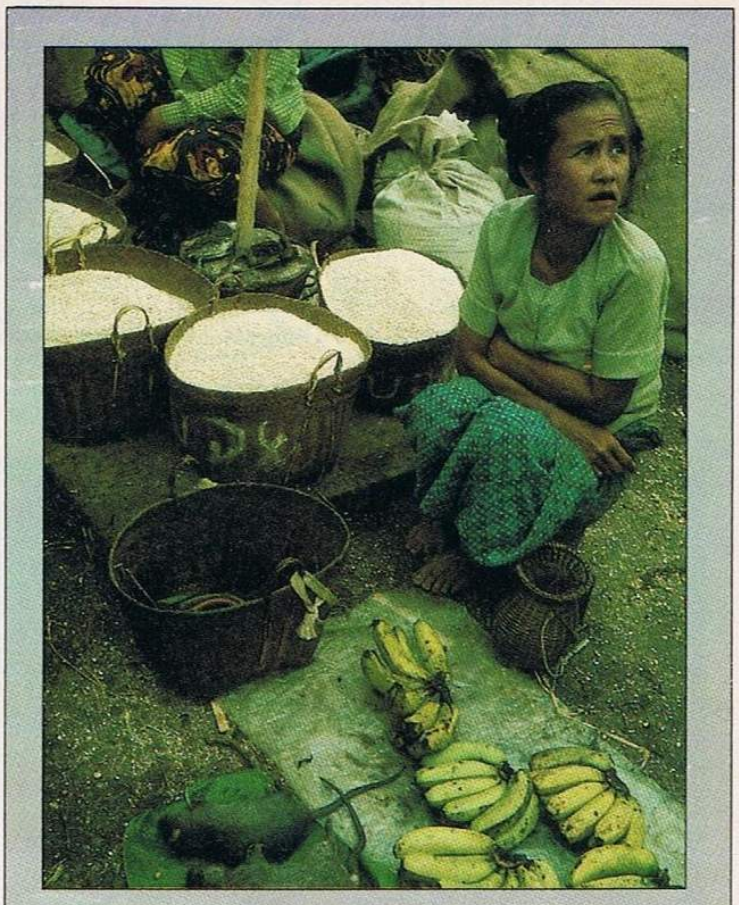
Le village s'appelle Bati, il se trouve en Ethiopie. Un groupe de Danakils s'est réuni sous la seule maison qui fait de l'ombre. Quand je suis revenu quelque temps plus tard, minée par les termites, elle s'était définitivement aplatie.



c'est d'avoir introduit le facteur temps dans son intrigue : certaines actions ne se révèlent possibles qu'à certaines heures précises. Et l'attente peut se poursuivre jusqu'à la nuit... Du temps perdu ? Eh non ! Car l'Afrique, ce n'est pas la gare Saint-Lazare à dix-huit heures, on n'y galope pas comme des dératés sur les pistes en latérite. Le temps, il faut savoir le prendre et attendre le moment propice pour s'introduire derrière une cascade, se prélasser à la terrasse d'un lodge en observant le va-et-vient des clients.

Certes, **Mokowe** fait la part belle aux Blancs et le "gare au gorille !" fait davantage allusion à la chanson de Brassens qu'à la mentalité réelle de cette brave bête - qui vit d'ailleurs plutôt vers le Zaïre. Il reste en définitive un jeu d'aventure haut en couleur locale, imaginez l'ocre de la savane au crépuscule, les verts de la forêt et le bleu de la nuit...

Rappelons pour mémoire que le **Maupiti Island** de Lankhor, cité plus haut, se passe sur une île imaginaire qui pourrait bien être Madagascar...



Sur le marché de Luang-Prabang, au Laos, on vend du rat. Dans nos pays, manger du rat est synonyme de disette. Ce n'était pas le cas là-bas : les jarres sont pleines de riz, les bananiers ont bien donné. En civet, un rat bien dodu, ça vaut le lapin. A chacun ses goûts, après tout on se délecte bien d'escargots et de cuisses de grenouilles...

INDE

O RAJ, O DESESPOIR

C'est d'Indes qu'il faudrait parler puisque **The Champion of Raj**, testé dans les pages de ce numéro de Micro News, entraîne le joueur dans l'ex-empire des Indes orientales. Voilà un pays qui offre les plus belles lumières du monde, surtout au coucher du soleil. Il n'en reste malheureusement rien dans **Champion of the Raj**. Le graphiste a bien tenté de rendre le chatoiement des tissus et des ornements, le style des demeures et la magnificence des maharadjahs mais la micro s'y prête assez mal...

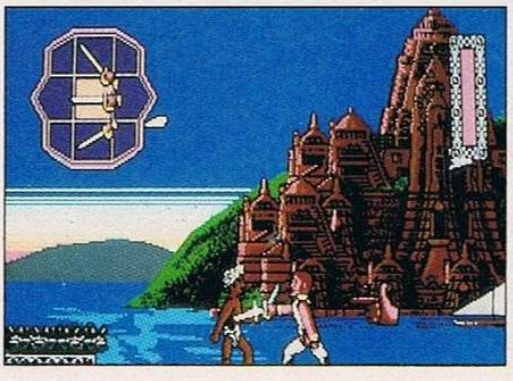
Quant à la musique, qui arrive souvent à sauver l'atmosphère d'un soft, elle tape à côté de la plaque. Un jeu mettant en scène la Grande Inde ("Maha Bharata" en sanscrit) reste encore à faire !

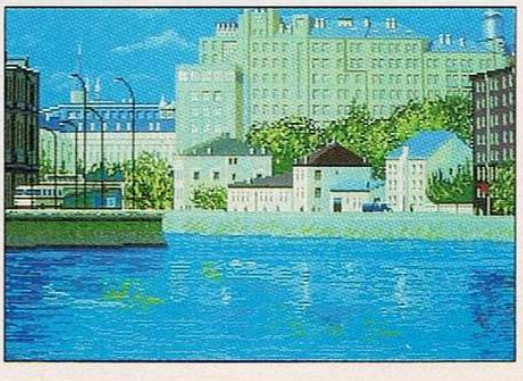
U.R.S.S.

BONS BAISERS DE RUSSIE

Du dépaysement sans dépaysement avec **KGB,** une aventure complexe sur laquelle travaille Yohann Robson (alias Arbeit von Spacecraft à l'époque où il sévissait chez Ere Informatique). Ce jeu qui sortira sous le label Cryo se déroule à Moscou, à Léningrad (redevenu Saint-Pétersbourg depuis peu), dans un goulag et dans une datcha perdue dans la cambrousse. Le joueur incarne un officier du KGB chargé de démanteler un réseau de drogue dans les milieux képons de la capitale soviétique. L'enquête dérapera rapidement et mettra à jour un complot visant à détruire la perestroïka.

Pas de tourisme dans **KGB,** pas de place Rouge noire de monde et de Café Pouchkine. "Ce qui est étonnant en URSS, explique Yohan Robson, c'est à quel point cet endroit est fondamentalement ordinaire". Le soft se passe dans le monde du renseignement, un univers gris qui n'a rien à foutre des sites enchanteurs et des clichés politiques sur le Bien et le Mal. Le dépaysement demeure cependant au rendez-vous, grâce aux images d'un réalisme soviétique couleur de muraille - de Michel Rho -, ou le goulag perdu dans un décor enneigé écrasé par un ciel plombé.





LE TOUR OPERATOR TUE

Dernière création de Magic Bytes, **European Journeys** ramène le joueur dans les grandes villes européennes. Il évoluera dans le monde très spécial des agents très spéciaux. Les principaux monuments (la gare de Francfort, son opéra détruit en 1944 récemment reconstruit à l'identique, les vestiges romains etc.) sont numérisés et accompagnés d'une notice.

TOUR DU MONDE

Contrairement à Magic Bytes, **Carmen Sandiego**, de Sierra-On-Line, a choisi d'écumer le monde entier...

Carmen Sandiego (Buffy pour les intimes) est un ancien agent secret qui n'a apparemment pas supporté la discrétion qui sied à sa profession. Désormais, elle ne se promène plus qu'en luxueuse Packard blanche décapotable, celle qu'affectionnait Faye Dunaway dans *Chinatown*, le film de Roman Polanski. Elle occupe ses loisirs à manager une bande de malfaiteurs internationaux qui sévissent dans une trentaine de pays.

Voilà l'occasion d'aller visiter des sites aussi divers que Port Moresby en Papouasie ; Kigali, petite capitale du Rwanda entourées de puys aux flancs couverts de bananiers ; Lima, Oslo, Bagdad, Bamako ou Reykjavik.

Dans un premier temps, il s'agit d'identifier l'auteur d'un forfait grâce aux témoignages des victimes. Safari, l'ordinateur de la police, délivre alors un mandat d'arrêt. Il a un nom bien choisi cet engin. Safari signifie en effet "voyageur" en swahili, une langue largement répandue en Afrique de l'Est. Ce qu'on sait moins, c'est qu'un projet informatique **Safari** a bien failli exister. C'était une idée à Valéry Giscard d'Estaing qui, au début des années 70, avait eu l'idée saugrenue d'envisager l'interconnexion des ordinateurs de toutes les administrations de France (fisc, armée, Sécu etc.). Vous voyez ça d'ici, le fisc qui se demande où vous avez trouvé assez d'argent pour acheter un aller simple pour le

Rien que des emmerdements à cause de ce mouton portant un diadème de balles. Pendant que je prenais la photo, un bédouin de la Légion Arabe me tirait par le bras : je faisais, paraît-il, de la propagande antijordanienne. Je n'ai toujours pas compris en quoi.

Sylviane, une copine dans un ashram à Pondichéry. J'y ai passé deux mois, j'attendais le renouvellement d'un passeport. La moitié de la ville appartient à l'ashram qui est une véritable puissance économique. J'ai longtemps eu cette adresse bizarroïde sur mon passeport : Sri Aurobindo Ashram, Pondichéry, Inde.

Vénézuéla et la Sécu qui signale à qui de droit que vous êtes justement en arrêt-maladie ? Plus moyen de lever le petit doigt sans que tout le monde soit au courant ! Le malfaiteur repéré, il ne reste plus qu'à se rendre là où il se terre et se renseigner. Après quoi il est arrêté. Le jeu se poursuit jusqu'à la mise sous les verrous de la sulfureuse Carmen Sandiego.

Le jeu se présente davantage comme un quiz portant sur la géographie que comme une enquête policière. Un atlas de poche se trouve d'ailleurs vendu avec le jeu. Les indices concernent en effet la monnaie d'un pays ou ses productions industrielles. Chaque ville est représentée par la vue typique d'un monument ou d'une scène de la vie quotidienne.

A ce titre, **Carmen Sandiego** vaut bien le fait de jouer à **Tetris** sur PC. On y trouve en effet des vues de Saint-Basile, le marchand de glaces du coin, une salle de rock soviétique et le cirque de Moscou. La version Macintosh n'est d'ailleurs pas en reste. Voilà un joli livre d'images qui permet de découvrir les beautés du monde autrement qu'en collectionnant les chromos des boîtes de chocolats. Ce qu'on en apprend demeure assez léger - rien à voir avec les notices d'**European Journeys** - et le soft ne recule pas devant les vieux clichés, mais si cela donne des envies de partir pour de bon, ça n'est déjà pas mal.

Bernard Jolivalt

ATLAS : EN

S'il est un domaine où le papier défend âprement sa place face au numérique, c'est bien celui de la géographie et des atlas. Difficile en effet de rendre la richesse d'une carte. Il faudrait quelques méga-octets et un écran d'une très haute résolution pour rendre toute la subtilité de la cartographie.

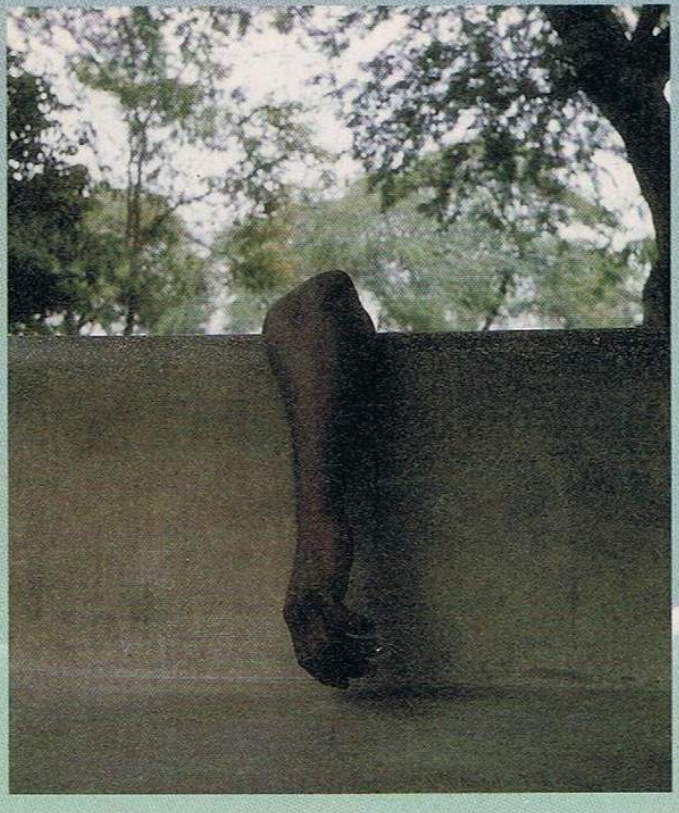
A travers la France, d'Esat Software, fait découvrir l'hexagone département par département, région par région. Il montre les villes et les fleuves et fournit quelques renseignements succincts. Le soft est parfait pour tester ses connaissances, vérifier si on localise le cours d'une rivière ou si l'on connaît la capitale d'une région administrative. **Pays du monde**, du même éditeur, s'étend à toute la planète.

PC Globe, édité par Nathan Logiciels, lui, a de plus grandes ambitions. Il passe en revue 190 pays, statistiques régulièrement mises à jour à l'appui. Ce soft ne s'adresse pas au routard rêveur... Véritable base de données, il propose des informations sur le produit national brut (PNB) et l'économie, la démographie et les statistiques de santé, les gouvernements et leurs systèmes politiques.

Géré par menu, il permet de croiser des données comme avec un tableur. On pourra par exemple obtenir un graphique montrant l'effet de la densité de la population sur la mortalité infantile, ou mettre en parallèle les chiffres du tourisme et ceux du PNB.

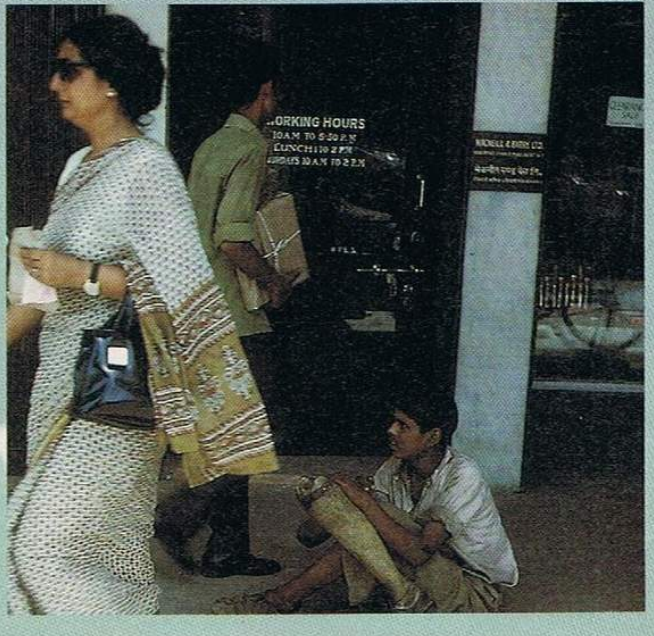
Véritable outil de travail pour les étudiants et les journalistes, **PC-Globe** fournit aussi les indicatifs téléphoniques, télex et radio-amateurs de tous les pays et la nature des vaccins exigés pour les visiter. Toutes les données sont exportables vers le tableur *Lotus 1-2-3* ou au format *ASCII*. Et il existe une version exclusivement réservée aux Etats-Unis : **PC USA**.

Dans le domaine des



Ne voir les gens qu'au détail surprend toujours. L'Indien dormait de l'autre côté du banc.

A Connaught Place, une vaste esplanade circulaire de La Nouvelle-Delhi. La différence de niveau de vie entre castes est flagrante : 1,65 m pour la brahmane enroulée dans son luxueux sari, 50 cm pour l'intouchable éclopé qui rame en rase-mottes.



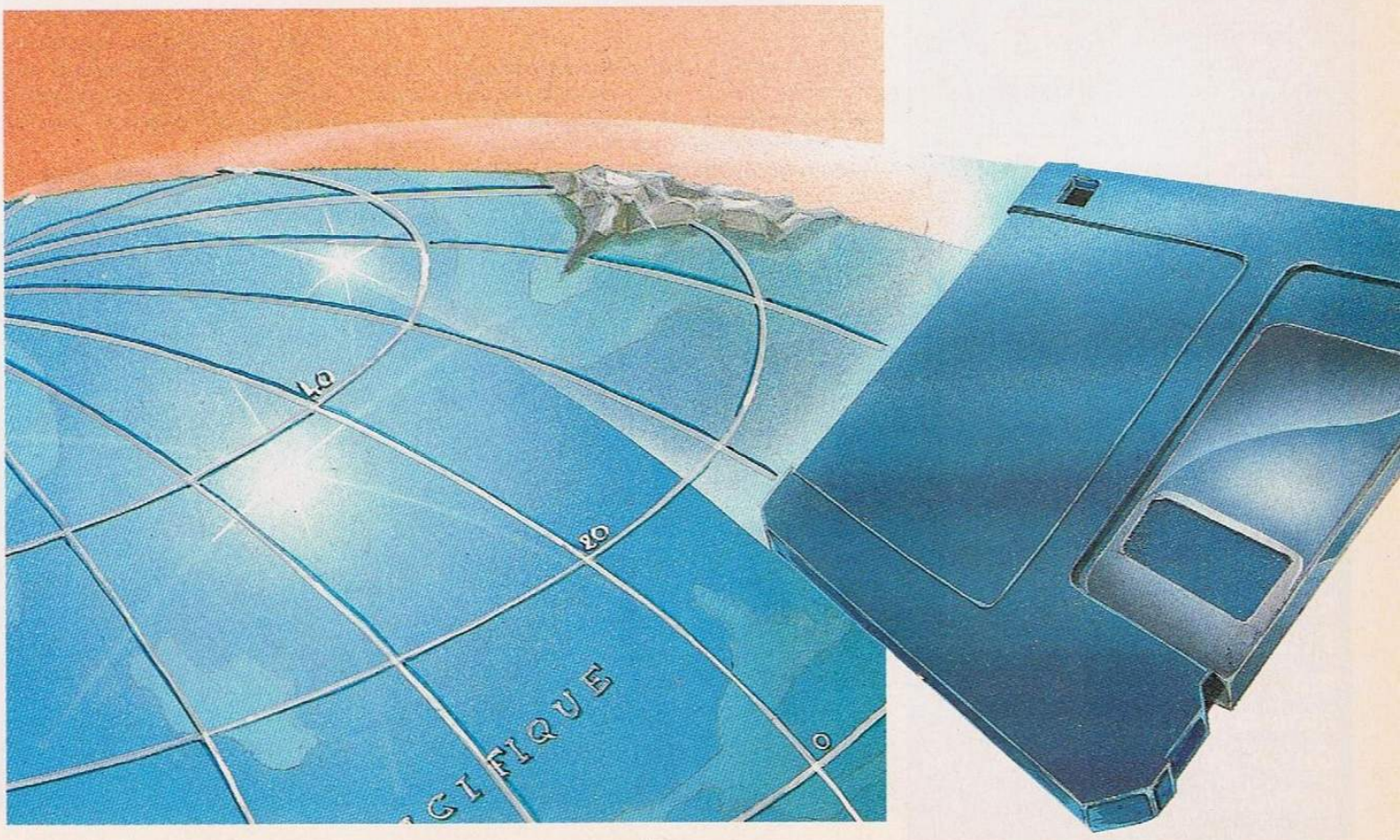
ATTENDANT LE CD

cartes géographiques, on a tout à attendre du CD-ROM. Verrons-nous un jour des cartes finement ciselées, avec des dizaines de milliers de lieux qui seront autant de boutons ? C'est certain. On pourra survoler des continents, cliquer sur un nom de ville puis, par un système d'hypertexte, la visiter de fond en comble au moyen de mots clés qui renverront à autant d'articles. Et visualiser en cliquant sur un volcan ses plus belles éruptions ; dès lors donc voyager dans un fauteuil et jouer les explorateurs en chambre !

PC-Globe

LE TOUR DU MONDE EN 8 JEGAS

A 3 000 mètres d'altitude, au flanc d'une falaise abrupte, il y a des dizaines de momies. Je n'en ai jamais trouvé trace dans des bouquins. Elles gisent au fond d'une grotte, près d'un hameau nommé Iggam-Arbara. Ce jour-là, il y avait des orages magnétiques épouvantables et des paquets de brume remontaient du désert, situé lui à -168 mètres.



TOPS SOFTS

CROISIERE POUR UN CADAVRE

Le crabe qui dort en pince pour Karaboudjan... Dusentier, ah ça roule la houle !

Tout débute sur une place comme on n'en fait plus, du genre de celles que la capitale devait encore compter dans les années 20, à sa périphérie. Ça ne nous rajeunit pas mon brave monsieur, mais c'est pourtant à cette époque que se déroule l'action de ce chef-d'œuvre...

Le 25 mars 1927, le facteur balance une lettre sur le paillasson de Raoul Dusentier, inspecteur de police distingué... Cette missive émane d'un certain Niklos... Karaboudjan (ça ne vous rappelle rien - le nom du cargo dans *Le crabe aux pinces d'or*, une aventure de Tintin...), richissime armateur et écrivain à ses heures, que le sieur Dusentier a rencontré dans des circonstances particulières, lors d'une rafle pour être précis - un an auparavant. Bien qu'ayant été victime d'une bavure policière, le dénommé Karaboudjan passe l'éponge et mieux, invite l'inspecteur à une croisière à bord de son yacht, mouillé dans le port de Marseille. Il y a une raison cachée là-dessous : il s'est mis dans la tête d'écrire un roman policier... Avec l'aide d'un vieux flicard comme Dusentier, il espère émailler son œuvre d'une foule d'anecdotes croustillantes...

Amusé autant qu'intrigué par cette invitation peu orthodoxe, Raoul accepte - après avoir effectué une

TOP MICRO NEWS
SUPERTOP

BON

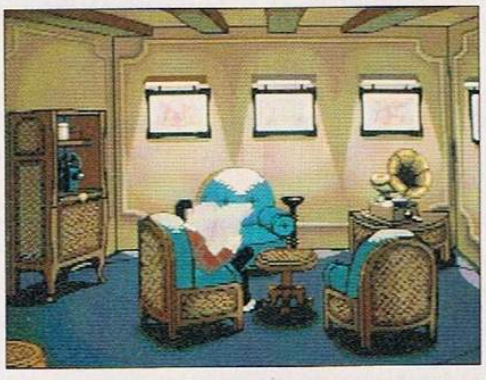
TOP MICRO NEWS
TOP

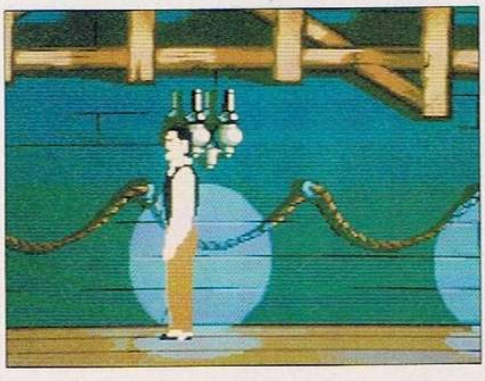
MOYEN

EXCELLENT

HORREUR ABSOLUE

Visez bien cette double page ! Car les as de la soluce sur micros, les rois du Top Secret reçoivent désormais chaque mois, en récompense de leur dur labeur, le Supertop figurant en ouverture de la rubrique Tops & Softs. En cas d'indisponibilité sur le format, un autre Supertop du numéro leur est octroyé... Qu'on se le dise et à vos joysticks !





petite enquête sur chacun des passagers présents, déformation professionnelle oblige - et se rend à l'heure dite sur le somptueux navire.

Peu après l'embarquement, l'histoire prend un tournant dramatique. Karaboudjan, l'hôte, est découvert par son majordome, poignardé à mort. Tout naturellement, ce dernier file prévenir notre poulaga afin qu'il y regarde de plus près. Seulement voilà, à peine parvenu sur les lieux du crime, il est assommé par un homme tout de noir vêtu et ne reprend connaissance que beaucoup plus tard, après que l'assassin a dissimulé toutes les preuves, à commencer par le cadavre en ce qui reste de sa personne...

Une enquête s'impose, dans une ambiance proche des *Dix petits nègres*, d'Agatha Christie.

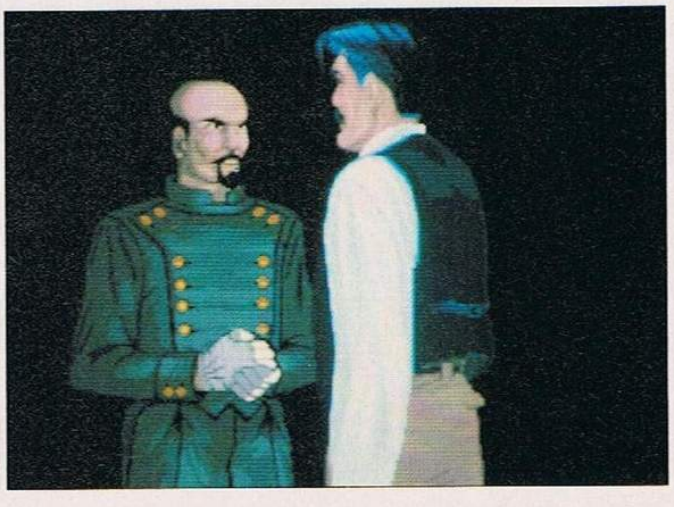
A bord, tout semble redevenu normal. Muni de vos renseignements sur chacun des passagers et fort à l'aise dans la peau de Dusentier, vous allez visiter toutes les salles du navire, à la recherche d'indices. Chaque objet, le plus insignifiant soit-il, doit être soumis à votre examen. A titre d'exemple, la bibliothèque de Karaboudjan contient un certain nombre d'ouvrages et bien qu'ils ne constituent aucun début de piste, il vous sera possible de les consulter un à un... Si l'envie vous prend de saisir un objet, celui-ci entre dans votre inventaire. Consultable à tout moment, une liste des objets en votre possession propose la nomenclature de la totalité des verbes qui se rattachent à chacun d'entre eux. Exemple : lettre/examiner/montrer/lire etc.

Lorsque Dusentier rencontre l'un des 9 passagers, une conversation peut s'instaurer. Différents sujets apparaissent, ainsi qu'une réunion d'objets intéressant votre interlocuteur. Libre à vous d'utiliser ou non toutes les propositions que vous fait le programme. Un interrogatoire rondement mené, surtout lorsqu'on approche du but, peut inciter l'individu que vous interrogez à vous faire part d'un souvenir hautement évocateur et particulièrement signifiant... Celui-ci se traduira à l'écran par une séquence animée en noir et blanc.

Passionnant, angoissant et surtout d'une magnificence rare - les qualificatifs manquent -, ce jeu vous transportera dans l'univers des romans policiers les meilleurs. Si vous vous sentez l'âme d'un Marlowe, n'oubliez pasque la solution des énigmes ne dépend pas des choses qui existent en dehors de l'âme...

Quatre disquettes Delphine pour Amiga (sortie début juillet). Disponible également sur Atari ST. Sortie prévue sur PC et compatibles en septembre.

G.B.



TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●

GRAPHISMES : ●●●●●

ANIMATION : ●●●●●

SON : ●●●●●

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Un merveilleux secret... à garder à tout prix !

C'est *Sierra-On-Line* qui, il y a dix ans, créa le premier jeu d'aventure animé avec la fabuleuse série des *King's Quest*. Bien d'autres compagnies reprirent ensuite le même système de jeu, en tentant chaque fois de l'améliorer (*Delphine Software, Lucas Film...*), mais jamais encore ce type de jeu n'avait atteint un tel niveau de perfection ! *Monkey Island* est à ce jour le meilleur dans les domaines de la jouabilité, de la réalisation technique, de l'ingéniosité, de l'animation, de l'humour et des dialogues...

La vitesse de déplacement du personnage principal se révèle époustouflante (plus rapide encore que dans *Indiana Jones*, du même éditeur) et les décors se succèdent rapidement, quand ils ne sont pas tout simplement dévoilés par un scrolling horizontal, ce qui épargne au joueur d'interminables cheminements d'un lieu à un autre (certains scrollings font dans le saccadé, mais restent toujours rapides). Il existe même des raccourcis que vous découvrirez au cours de l'aventure.

L'excellente musique, parfois reggae, qui accompagne le jeu renforce l'ambiance prenante créée par des décors dignes des meilleurs dessins animés de Walt Disney. Ils prennent d'ailleurs une profondeur incroyable grâce à la gestion des sprites des personnages qui, obéissant aux lois de la perspective, rapetissent jusqu'à la taille d'une pincée de pixels lorsqu'ils s'éloignent du premier plan.

Le joueur incarne un jeune garçon au nom imprononçable, Guybrush Threepwood, dont l'ambition consiste à devenir un pirate assoiffé de sang... Belle carrière en perspective ! L'aventure commence sur la paisible île de Mélée, où il se passe de bien étranges choses... Le shérif est une brute plus que louche dont le prédécesseur a été assassiné, et des rumeurs parlent d'une mystérieuse île aux singes, où le pirate fantôme LeChuck et son équipage de morts-vivants se seraient retirés.

Au cours de l'aventure, notre héros rencontrera un pirate ventriloque capable de faire parler son tatouage ; une voyante adepte du culte Vaudou ; les célèbres frères Macaroni, patrons de cirque ; Otis, un prisonnier à l'haleine pestilentielle mais surtout le gouverneur de la ville, une ravissante jeune fille dont Guybrush tombera éperdument amoureux .

Malheureusement, le terrible LeChuck, lui aussi amoureux de la belle Elaine Marley, la kidnappera pour l'emmener dans son repaire sur l'île aux singes.

Avant d'embarquer sur un navire pour voler au secours de sa dulcinée, notre ambitieux bambin devra montrer son habileté dans les trois principales activités de tout bon pirate : le vol, l'épée, et la chasse au trésor.

Comme dans tout jeu d'aventure, on a droit à la traditionnelle recherche d'objets destinés à résoudre une série d'enigmes... Mais il existe ici plusieurs façons de les résoudre, et le logiciel est conçu de telle sorte que les erreurs du joueur ne sont jamais irrémédiables, et que celui-ci ne se retrouve jamais complètement bloqué. Par exemple, si vous donnez aux chiens de garde le rôti que vous avez chipé à l'auberge sans l'avoir préalablement empoisonné, le programme placera un nouveau morceau de viande dans la cuisine afin que vous puissiez tenter votre chance à nouveau.

Lorsque Guybrush aura réuni un équipage et sera enfin prêt à partir à la découverte du secret de l'île aux singes à bord de son bateau fraîchement acquis, il lui faudra encore faire face à une mutinerie (l'équipage ne pense qu'à prendre des vacances !) et à bien d'autres ennuis, que nous vous lais-

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●●

Lucasfilm : un pirate vante les mérites du logiciel *Loom* tandis que clignote en bas de l'écran l'avertissement "Publicité".

Mais c'est la scène de bagarre dans le palais du gouverneur qui reflète le mieux l'esprit parodique de l'entreprise... Les programmeurs de *Monkey Island* y brocardent les premiers jeux d'aventure, qui avaient souvent tendance à proposer des ordres incohérents et des objets hétéroclites : il est ici question d'un yak poilu, d'un morceau de guimauve, d'un rhinocéros hypnotisé, d'un précis grammatical, et d'une horde de taupes. On se croirait dans un épisode de *Twin Peaks* !

L'analogie avec le cinéma se révèle frappante : de temps en temps, comme dans un vrai film, l'action est entrecoupée de scènes qui se déroulent à un autre endroit, et sur lesquelles le joueur n'a aucun contrôle. On ne peut même pas reprocher à ces séquences de ralentir l'action puisqu'il est possible (tout comme pour les dialogues un peu longs) de les éviter en appuyant simplement sur la touche Escape.

Pour la première fois, les personnages rencontrés ne se contentent pas de débiter péniblement leur texte en ouvrant et fermant la bouche, raides comme des piquets... Ils jouent comme de véritables acteurs et expriment des sentiments ou des émotions par un simple geste ou un regard. Ils se souviennent de vous lorsqu'ils vous ont déja vu et vous balancent des répliques dignes d'un Michel Audiard dans sa meilleure forme !

Le logiciel déroule entièrement en un français, et très bien traduit pour une fois. Côté technique, le soft propose quelques innovations intéressantes...

Le jeu se gère à la souris et chaque élément est automatiquement associé au verbe le plus fréquemment employé à son sujet (exemple : porte/ouvrir, ou marchand/parler etc.). Il suffit de cliquer sur le bouton droit de la souris pour choisir le verbe présélectionné, puis sur l'élément en question, pour former une phrase ("ouvrir porte"). Naturellement, on peut aussi l'associer à n'importe lequel des douze verbes disponibles.

Une option permet même - must des musts - d'ajuster la vitesse de défilement des phrases à votre propre rapidité de lecture.

Bref, tout est parfait, jusqu'à la protection, très simple d'emploi, qui reproduit des visages de pirates particulièrement pittoresques !

Aucun doute, Lucasfilm a réussit l'exploit de créer un logiciel du même niveau que ses films... Et *Monkey Island* risque bien de provoquer le même choc aujourd'hui sur les moniteurs que *Star Wars* quand il triomphait sur les écrans des salles obscures !

Disquettes Lucasfilm pour Amiga. Egalement disponible sur PC et compatibles. **M.L.**

sons le soin de découvrir.

Comme on peut le voir, le soft est bourré d'humour, avec des gags parfois délicieusement anachroniques, comme ce distributeur de grogs sans caféine, ou ce vendeur de bateaux qui tente d'embobiner le client à la manière d'un vendeur de voitures d'occasion ("gouvernail assisté, hublots antibuée, voiles doublées velours..."). Les scénaristes ont garni le jeu d'excellentes trouvailles comme les duels d'insultes hilarants auxquels doit se livrer le héros pour apprendre à maîtriser l'art de l'escrime. Mais il leur arrive aussi parfois de faire preuve d'un sadisme cruel, en forme de clin d'œil au joueur : Guybrush se retrouve sous l'eau, attaché par une corde à un objet lourd qui le maintient au fond, entouré d'une dizaine de bidules tranchants qui lui permettraient de se libérer facilement... mais qui sont malheureusement hors de portée !

Mais au delà de ces gags plutôt conventionnels, *Monkey Island* se moque aussi des autres jeux d'aventure et devient ainsi la première autoparodie du genre : Lorsque Guybrush se retrouve la tête en bas, les lignes de menu du jeu s'inscrivent elles aussi à l'envers !

On trouve des références aux autres produits de chez

LA BOUTIQUE MICRO NEWS

EXCLUSIF !

LE VERITABLE BLOUSON AMERICAIN EN DIRECT DES USA

370 F PRIX SPECIAL POUR LES LECTEURS DE MICRO NEWS

L'équipe de MICRO NEWS a sélectionné pour vous ce magnifique blouson d'été satiné. Disponible en 3 couleurs : Rouge - Bleu marine - Bleu ciel et en 2 tailles : L et XL.

BON DE COMMANDE

à retourner accompagné de votre règlement à l'ordre de la SAP - Boutique à :
SAP - BOUTIQUE MICRO NEWS, 70, rue Compans, 75019 Paris.

☐ Mme ☐ Melle ☐ M. .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
Code postal .....
Ville .....
Signature :

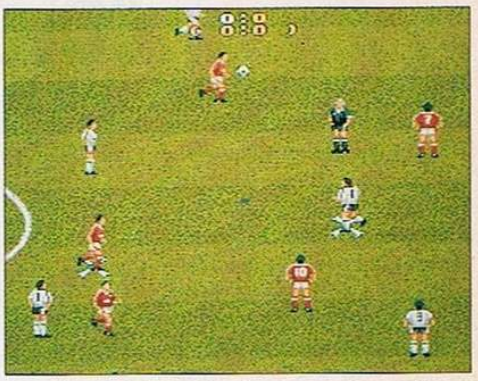
RÉF	DÉSIGNATION	QUANTITÉ	PRIX UNITAIRE	PRIX TOTAL
RL	Rouge taille L	.....	370 F	.....
RXL	Rouge taille XL	.....	370 F	.....
BL	Bleu taille L	.....	370 F	.....
BXL	Bleu taille XL	.....	370 F	.....
CL	Bleu ciel taille L	.....	370 F	.....
CXL	Bleu ciel taille XL	.....	370 F	.....

Les envois vous seront expédiés sous quinzaine.

Montant total : .....

MANCHESTER UNITED EUROPE

Il n'y a décidément pas mieux que le football anglais, avec ses grandes ouvertures...



Very true, indeed ! Et personne ne le contestera : le football anglais constitue vraiment un régal pour les yeux. On ne s'ennuie pas une seule seconde, le ballon va d'un but à l'autre à un rythme soutenu pendant tout le match...

Et le soft alors ? Eh bien, Krisalis a tapé dans le mille.

Manchester United Europe se présente comme une réussite sans précédent !

Pour commencer, une superbe introduction, avec plusieurs options comme le choix de la tactique à adopter pour la rencontre, les caractéristiques de chaque joueur (buts marqués, cartons jaunes, nombre de matchs joués etc.), les résultats des autres clubs, le type de compétition (U.E.F.A., Coupe des Coupes, Coupe des Champions et la Super Coupe Intercontinentale), les matchs amicaux pour se faire le pied etc. Quel programme - isn't it ? Le tout agrémenté de musique pop - made in Manchester bien sûr !

La suite tape dans la même catégorie : les joueurs (admirablement dessinés) rentrent sur le terrain revêtus des couleurs de leur club et le coup de sifflet retentit... Chaque mouvement du footballeur est très bien décomposé, vous pouvez faire des têtes, des plongeons, des tacles, des amortis, toute la panoplie footeuse du Pelé moyen...

Les touches et coups de pied arrêtés s'effectuent par le biais d'un petit cercle jaune qui vous indique la direction et la puissance de votre geste et merveille des merveilles, l'arbitre se signale par une présence de tous les instants et n'hésitera pas à vous sanctionner. Si vous avez le bonheur de marquer, le buteur se jettera à genoux devant son public.

Arrêtons là la description, les filets sont pleins...

A vous de tricoter des gambettes pour devenir Soulier d'Or !

Une disquette Krisalis pour Amiga. Egalement prévu pour Atari ST.

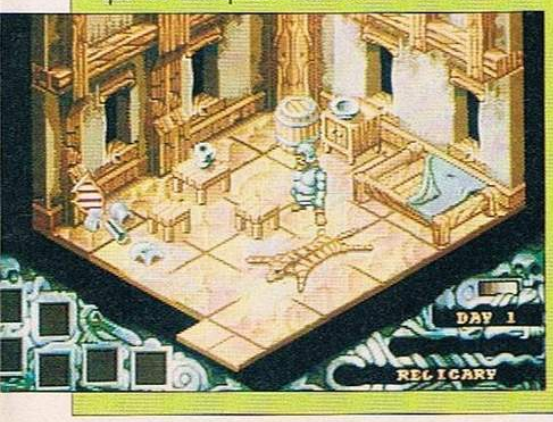
Franck M.

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●

CADAVER - THE PAYOFF

Vous vous souvenez sans doute de *Cadaver*, l'excellent jeu d'aventure et d'exploration en 3-D isométrique d'Image Works. Le programme original avait déjà de quoi tenir en échec pendant des mois les plus téméraires des aventuriers, mais voici que les Bitmap Brothers décident de nous offrir quand même une disquette de scénario, histoire de prolonger encore le plaisir !



La disquette *Cadaver-The Payoff* contient quatre nouveaux... niveaux, c'est-à-dire plus de deux cents pièces remplies de dangers et de richesses.

On trouve bien sûr des décors en plus - des rues, des cavernes, un temple abandonné, et une taverne. A ce propos, la légende veut que les programmeurs de *Cadaver*, réunis autour d'une bière dans un des plus vieux pubs du monde pour discuter de leur projet de disquette scénario, se soient inspirés du décor très particulier qui les entourait pour créer le "Charon Arms" - l'auberge locale dans laquelle démarre le jeu.

Cette fois, le but principal de notre sympathique chasseur de trésors est d'explorer un temple abandonné.

Le système de jeu reste bien sûr le même (tout se gère entièrement au joystick, grâce à une succession de menus très simples d'emploi) mais au cours de sa quête, notre héros rencontrera de nouveaux personnages, de nouveaux monstres et devra apprendre à se servir de nouveaux objets. Les programmeurs ont même été jusqu'à concevoir des pièges inédits... Mais mieux vaut vous laisser la surprise et le soin de les découvrir par vous-même en lieu et heure !

Les graphismes se révèlent encore plus réussis que dans l'original et les énigmes proposées vous tiendront en haleine pendant un bon moment. Si vous avez aimé *Cadaver*, cette disquette de scénario vous procurera à nouveau des heures et des heures de plaisir ludique et des nuits blanches passées à explorer les recoins les plus mystérieux... Une disquette à éviter à tout prix si vous devez passer le rattrapage du bac en septembre !

Disquette Image Works pour Amiga. Egalement disponible sur PC et compatibles.

M.L.

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●

THE COLONEL'S BEQUEST

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●

Ne jurez jamais que quelqu'un est un ami avant d'avoir eu à partager un héritage avec lui... Telle pourrait être la morale de ce jeu d'aventure.

Une fois de plus, Sierra-On-Line vous convie à démêler une aventure particulièrement bien léchée. Cette fois pourtant, le contexte se révèle assez particulier puisque vous allez incarner Laura Bow, une jeune femme, journaliste de surcroît. Nous sommes en 1925 et à sa demande, vous avez rejoint votre amie Lilian Prune dans la demeure de ses ancêtres. La bâtisse, du plus pur style colonial, est dirigée d'une main de fer par le colonel Dijon (sans doute parent du Colonel Moutarde !) - l'oncle de votre amie. Sentant sa fin devenue proche, le Tonton en question a réuni la famille afin de lui faire part de ses décisions concernant sa succession. Il faut dire que l'oncle est riche, très riche même, et que tout le monde attend l'héritage avec impatience. Le soir venu (c'est ainsi que commence le jeu), l'oncle annonce que chacun héritera d'une part égale. Le décor est planté, les protagonistes sont en place; comme dans les meilleurs romans d'Agatha Christie, il n'y a plus qu'à laisser faire la nature humaine. On s'en doute, une gigantesque maison se prête magnifiquement à ce type d'aventure et vous allez avoir fort à faire pour résoudre ce qui ne manquera pas d'advenir dans les jours prochains... Comme d'habitude dans les logiciels Sierra-On-Line, tout est mis en œuvre pour que le joueur se sente libre et *The Colonel's Bequest* ne faillit pas à la tradition. Les personnages bougent à l'écran et le jeu se commande presque exclusivement au moyen de la souris. Cependant, un très gros effort a été fait pour rendre le comportement des personnages le plus véridique possible... Aussi, chaque acteur vaque à ses occupations pendant que vous jouez : les gens changent de pièce, s'y rencontrent, échangent entre eux des propos intéressants ou pas. A vous de vous trouver au bon endroit, au bon moment et d'ouvrir les yeux et les oreilles.

D'ailleurs le scénario, changeant agréablement de l'ordinaire, permet de jouer tout en finesse. Je citais tout à l'heure le Colonel Moutarde... Ce n'était pas un hasard, tant il est vrai que l'aventure prend rapidement des allures de Cluedo ! Au cours du jeu, on rentre de plus en plus profondément dans la psychologie de chaque personne présente et l'enquête devient rapidement passionnante.

Sierra ne s'est pas trompé et sait très bien que ce logiciel constitue un must. Outre le système de protection, excellent, demandant au joueur de reconnaître une empreinte digitale au moyen d'une loupe équipée d'un filtre rouge (ce qui a pour effet de faire ressortir le nom inscrit sur une carte), le logiciel est livré avec un petit carnet et un crayon fort utile au détective en jupon. Bien que la chose se passe en Louisiane, l'ensemble s'affirme très britannique. Techniquement parlant, en dépit d'une bande son un peu faiblarde, le graphisme est bien agréable et rend bien la pesante ambiance des grandes demeures de style victorien. Bref, voici une occasion en or de troquer votre épée magique contre un poudrier *modern style*, le temps d'une enquête diabolique.

Quatre disquettes Sierra-On-Line pour Atari ST. Egalement disponible sur PC et compatibles. P.T.

LORDS OF CHAOS

Si on en croit la notice, ces seigneurs du Chaos sont de puissants magiciens qui passent leur temps à explorer des contrées sauvages, à la recherche de portails permettant de passer au niveau suivant (un peu maigre comme scénario !). En fait, le seul véritable chaos qu'on trouve ici, c'est celui qui règne sur le soft lui-même...

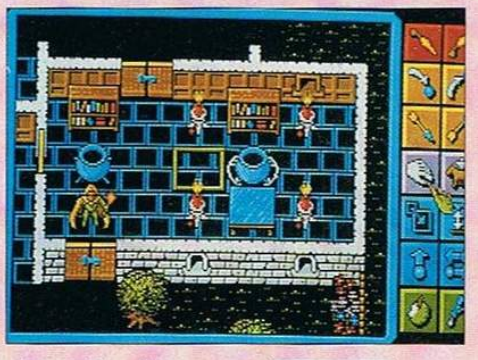
Lords of Chaos se présente comme un logiciel d'aventure et d'exploration dans lequel les personnages dépensent des points de mouvement pour effectuer leurs actions. L'ensemble rappelle fortement la version micro du *Heroquest* de MB et reprend à peu près le même système de jeu - mais malheureusement, le soft n'arrive pas à la cheville de son modèle...

L'idée de gérer la partie uniquement par l'intermédiaire d'icônes est bonne mais le résultat concret aboutit à un système de jeu terriblement lent et finalement pas très pratique. On peut jouer à quatre (chaque joueur dispose alors d'un magicien), ce qui pourrait rendre la partie bien plus intéressante mais ne fait que la ralentir encore un peu plus.

Les programmeurs nous offrent royalement trois scénarios (on en compte une dizaine dans *Heroquest*) et se contentent d'annoncer d'hypothétiques disquettes de scénario (merci bien !).

Le logiciel déroule en un français truffé de superbes fautes d'orthographe, de lettres manquantes et de traductions incompréhensibles - tous traits qui sentent le soft bâclé. Quant aux graphismes, (vue de dessus et couleurs Ripolin), ils feraient rigoler même un possesseur d'Amstrad CPC !

Dans le même genre, on préférera donc sans aucune hésitation *Heroquest* - plus beau, plus convivial, plus rapide, plus jouable, et plus riche.



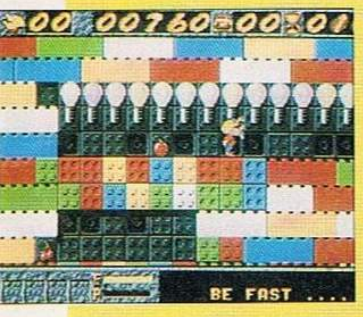
(Message personnel : l'éditeur de *Heroquest* peut envoyer le chèque et le petit cadeau à l'adresse habituelle.)

INTERET : ●
GRAPHISMES : ●
ANIMATION : ●
SON : ●●

Disquette Blade Software pour Amiga. Egalement disponible sur Atari ST. M.L.

P.P. HAMMER

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●
ANIMATION : ●●
SON : ●●



P. Hammer ! Voilà un nom qui sonne comme un patronyme de rappeur. Pourtant, le héros de ce soft n'a rien du gros black à lunettes noires, avec petit chapeau mou et sigle Volkswagen en pendentif (j'en profite pour signaler au couillon qui a piqué celui de ma Polo que la police, Batman et le G.I.G.N. sont sur ses traces !). Non, notre petit bonhomme est blanc, porte des lunettes triple foyer et un casque de chantier. Quant à son surnom, il lui vient tout simplement de sa singulière habitude de ne jamais se déplacer sans son marteau piqueur. L'engin en question se révèle en effet fort utile lorsqu'on passe son temps dans une série de labyrinthes à la recherche de trésors enfouis. Chaque niveau renferme un certain nombre d'objets précieux, qu'il est nécessaire de tous ramasser afin d'ouvrir l'accès au niveau suivant. Certains sont enterrés, (merci encore le marteau piqueur, qui sert aussi à dégager des passages). Malheureusement, la roche de cet endroit maudit a la curieuse propriété de se reformer après quelques secondes, ce qui oblige notre héros à y réfléchir à deux fois avant de s'engager dans un passage qui risquerait de se transformer en cul-de-sac. On trouve également dans le sous-sol, des potions de différentes couleurs aux propriétés diverses (invisibilité, saut, revitalisation...), ainsi que des clés qui permettent d'ouvrir des trappes, de faire basculer des ponts-levis ou d'ouvrir des portes. Le personnage peut transporter ainsi cinq objets différents (clés, potions) qu'il est possible d'utiliser au moment propice en appuyant sur les touches de fonction.

Le soft comprend soixante-dix niveaux aux décors variés accompagnés chaque fois d'une agréable petite musique en rapport avec le thème du niveau (Rome, Egypte, Château-fort, Groenland etc.)

Le jeu semble facile au début (des parchemins dispensent quelques précieux conseils), mais le niveau de difficulté est bien dosé, et les choses se compliquent rapidement (pierres invisibles, ennemis de plus en plus nombreux etc.), obligeant le joueur à faire preuve d'un minimum d'esprit stratégique. Par ailleurs, un système de codes très pratique permet de reprendre le jeu à partir du dernier niveau franchi.

P.P. Hammer emprunte de bonnes idées un peu à droite et à gauche pour former un jeu de plate-forme/exploration qu'on jurerait issu d'un croisement entre *Rick Dangerous* et *Lode Runner*. En effet, l'ambiance humoristique dans laquelle baigne le soft rappelle les grands moments de l'inoubliable *Rick*, (le bonhomme se trémousse joyeusement au rythme de la musique qui marque le passage au niveau suivant, ou bien s'allume une cigarette et tapote du pied pour marquer son impatience lorsque vous tardez trop à lui donner un ordre), et certains détails, comme les briques qui se reforment après avoir disparu, sortent tout droit de l'historique *Runner*.

Malgré ce léger manque d'originalité, *P.P. Hammer* ravira les amateurs de jeux de plate-forme grâce à une bonne jouabilité et une réalisation parfaite, agrémentée d'une bonne dose d'humour.

Disquette Demonware pour Amiga. Egalement disponible sur C64 et PC.

M.L.

THE KEYS TO MARAMON

INTERET : ●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●
SON :

Du fait de sa récente notoriété dans le monde du jeu, les éditeurs découvrent le PC et se jettent à corps perdu dans la brèche. Résultat, une suite de jeux moches et préhistoriques dont *Keys To Maramon* constitue l'un des fleurons.

Attirés par des richesses dont on vante les mérites dans le royaume, des aventuriers décident de se rendre en la ville de Maramon. Ces derniers, au nombre de quatre, sont surtout intéressés par les perles. Hélas, une fois débarqués de leur navire, les héros s'aperçoivent qu'ils ne sont pas les seuls à avoir eu l'idée, puisque de nombreux monstres sillonnent la ville dès la nuit venue. En gros, tel est l'argument développé (en anglais) dans le mode d'emploi livré avec le logiciel. En fait, seul un aventurier pourra être dirigé par le joueur. Au choix, un chasseur, un chevalier sans armure, une guerrière ou un magicien. Incontestablement, c'est ce dernier qui offre le plus d'intérêt pour résoudre l'aventure.

Présenté à la manière d'*Ultima* première génération, *Keys to Maramon* n'en a hélas pas toutes les qualités. Le terrain de "jeu", beaucoup plus petit, offre moins d'aventures, et la magie s'y trouve nettement plus réduite. Cependant, et c'est sûrement la seule bonne idée, il est possible au magicien de poser dans certains lieux des globes magiques lui permettant de détruire les monstres. Plus subtil que le seul éclair de feu dont les logiciels du genre sont coutumiers, ces fameux globes constituentt en réalité des sortes de mines qui explosent lorsqu'un monstre passe. Manque de chance, une mine devant par définition être aussi discrète que possible, il peut arriver en cours de jeu que vous vous fassiez prendre à votre propre piège en marchant près d'un de ces globes. Pour le reste, les scènes sont vues de haut et on retrouve les commandes habituelles qui permettent de parler à la population (à l'auberge), de regarder de plus près un lieu ou un objet, et de s'en saisir si l'examen n'a pas révélé de piège.

Tout cela n'est pas d'une originalité folle. D'autant plus dommage que le graphisme EGA se révèle plutôt réussi et que la gestion du temps (jour et nuit) est une bonne idée. En revanche, les sons quasi inexistants me confortent dans l'idée qu'il s'agit là d'un jeu fait à la va-vite et d'ailleurs, aucune option pour carte sonore ne figure au programme. Il paraît que c'est l'équipe de Magic Candle qui a commis ce jeu... Il serait temps de s'éclairer à l'électricité !

Une disquette Mindcraft pour PC et compatibles P.T.

D-GENERATION

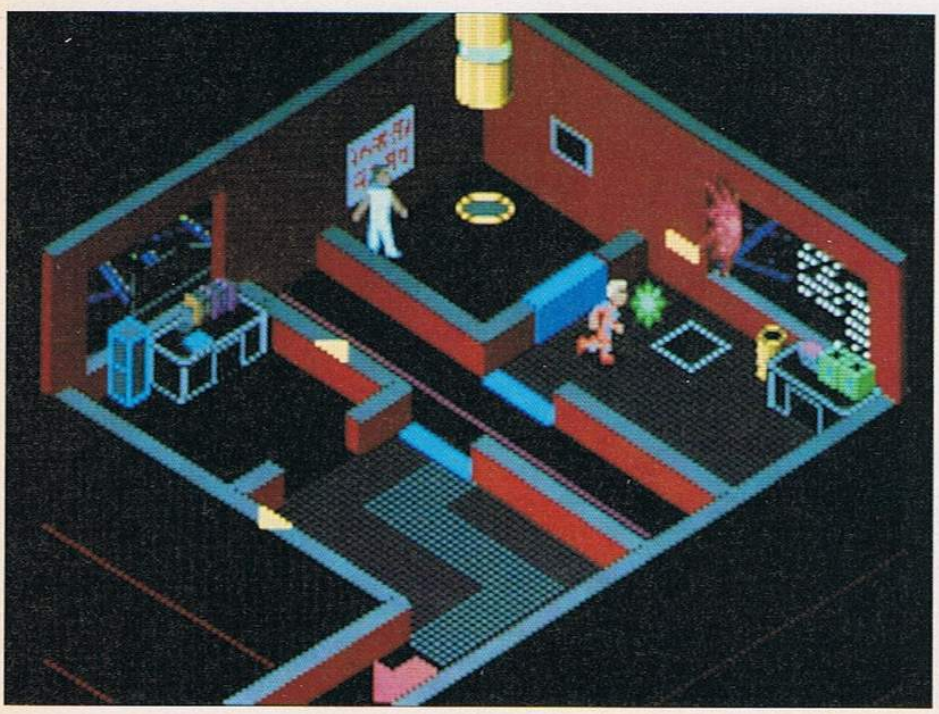
Il ne faut pas céder aux maîtres-chanteurs - souvenez-vous de Nuremberg... La maison des otages, c'est le coach des stages !

Largué sur le toit d'un immeuble grâce à un câble tendu à partir d'une façade voisine, le héros de *D-Generation* doit sauver des otages qui se morfondent dans des salles. Ce ne sont pas des soldats ou des terroristes qui les gardent, mais un invraisemblable capharnaüm d'objets agressifs. Au premier rang de ces malfaisants réifiés, une sorte de périscope rotatif au tir meurtrier qui tourne toujours dans le même sens. Dans d'autres pièces, le justicier courageux sera menacé par des ballons rouges sautillants qui le phagocyteront comme une vulgaire amibe. Sans compter les plaques électrocutantes et moult joyeusetés du même acabit...

Chaque salle constitue un casse-tête et il y en a 200 ! Dans sa grande mansuétude, Mindscape laisse un répit à l'entrée, ce qui permet d'envisager la situation à tête reposée. Il faut repérer les interrupteurs qui libèrent les passages ou ceux qui neutralisent le périscope tueur. Par un système de bascule, un même bouton peut ouvrir une porte et en fermer une autre. Souvent, le seul moyen d'actionner l'interrupteur à distance, c'est de tirer dessus. Ensuite, il faut bien calculer son coup pour s'élancer au bon moment à travers un corridor que parcourt une plaque sous tension. Et bien sûr tirer sans relâche sur les ballons, détruire des armoires et des colonnes, glaner des clés à droite et à gauche, utiliser des téléporteurs etc.

Des ordinateurs dispersés dans les étages prodiguent messages et conseils. Le soft privilégie les règles élémentaires de la bienséance : un otage libéré doit toujours sortir d'une salle le premier ! Content d'être arraché à son triste sort, il dialogue avec son sauveur et lui fournit de précieuses indications : la chasse aux prisonniers se transforme ainsi en une mission dont l'enjeu dépasse la simple libération de détenus sujets à un odieux chantage. D'où un regain d'intérêt et de suspense...

Parfaitement animé, le mignonpetit personnage de *D-Generation* galope en diagonale et les tirs rebondissent sur les murs à angle droit. Ces subtilités ambulatoires et balistiques ne facilitent guère la progression qui se révèle des plus ardues. Avec cinq vies seulement pour commencer, il faut être à la fois très rapide, penser vite et juste et faire preuve d'opiniâtreté. *D-Generation*, finalement, renoue avec la veine des jeux d'aventure et d'action en salle qui firent les beaux jours de la micro il y a quelques années. Ces derniers temps, ils commençaient à se faire rares. C'est dire si cette petite merveille tombe à pic.



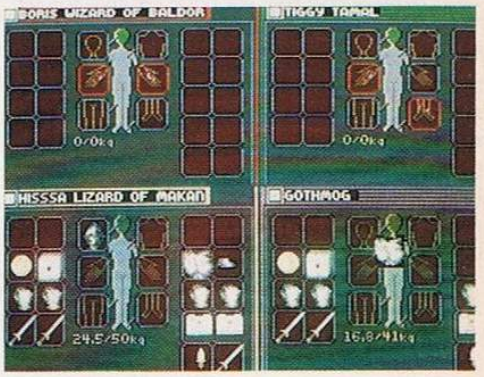
Une disquette Mindscape 3"1/2 pour PC et compatibles. **B.J.**

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●

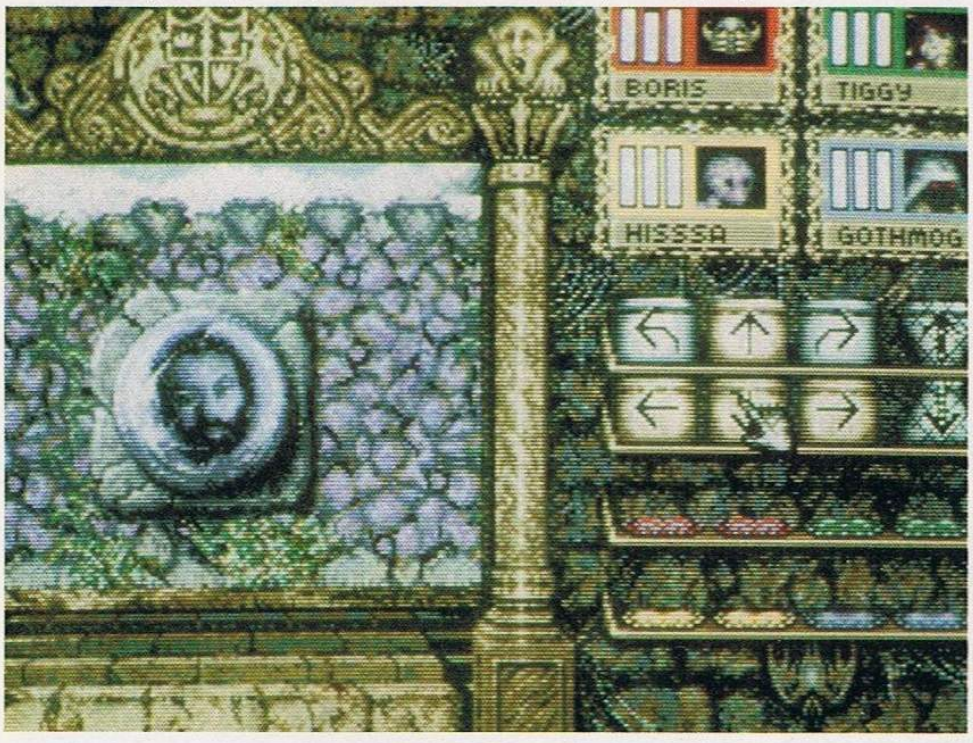
KNIGHTMARE

Les souterrains de la sourdine vous poussent tout doucement dans leur monde onirique où l'obsession blanche se joue à quatre...



Très bel à-peu-près - difficilement traduisible - pour ce soft qui fait référence à *Captive* et à *Dungeon Master*. Phonétiquement en effet, *Knightmare* se prononce comme nightmare - cauchemar ! Sauf qu'il y est question de knight (chevalier), ce qui situe le jeu : c'est de l'heroic-fantasy avec tous les ingrédients que suppose ce genre de divertissement. Il aurait pu s'appeler *Knightmaze* car c'est l'adaptation de l'émission *Les Chevaliers du Labyrinthe* mais on ne va pas chipoter sur les salades linguistiques.

Le jeu commence dans un jardin touffu envahi par les herbes. Des regards inquiétants percent l'écran de végétation... Plusieurs entrées donnent dans d'humides souterrains où quatre enfants se lanceront à l'aventure. On peut descendre aux enfers par une échelle ou bien prendre la porte dérobée placée à proximité de l'oracle, un médaillon parlant qui prodige d'utiles conseils. La barque amarrée à l'entrée d'un couloir obscur ne mène pas à Cythère mais dans des salles où le danger est partout.



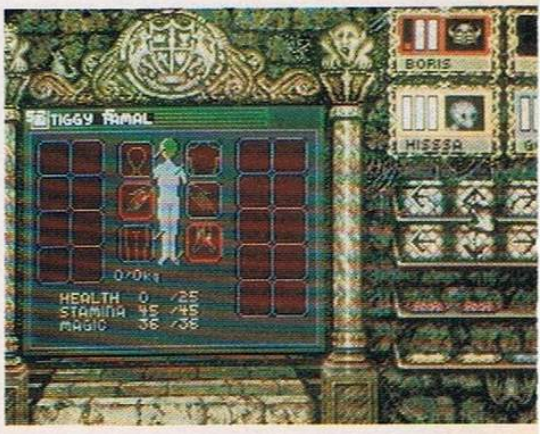
L'équipe comporte donc quatre personnages. A tout moment, on peut leur attribuer des armes ou des objets ramassés en cours de route, des vêtements, voire leur greffer des organes inédits, comme ces poumons amphibies, sortes de branchies dignes de *L'homme de l'Atlantide* et qui protègent celui qui en est affublé de la noyade.

Knightmare se joue entièrement à la souris. De ce fait, la course dans les couloirs se révèle très rapide. L'état de santé des quatre compagnons se trouve sous observation permanente, ce qui évite les trépas prématurés. Débarrassé des horreurs syntaxiques, préoccupé uniquement par ce qu'il trouve, rencontre ou utilise, le joueur se plonge dans l'ambiance cauchemardesque du soft. Il faut dire que le graphiste y a mis le paquet... Rarement les murs ont été aussi inquiétants, la mousse aussi envahissante et prolifique, l'eau aussi épaisse. On ressentirait presque l'humidité glacée des lieux sur ses épaules !

Bien que le jeu mette en scène un groupe d'enfants, on se balade à mille lieues d'une aventure à l'eau de rose. Les accrochages avec les gnomes et d'autres monstres déménagent sec, le bruit des coups résonne violemment. Basculer sur la fenêtre des accessoires ne procure aucun répit : tandis que le joueur choisit une arme plus appropriée, le monstre, dans les profondeurs de la RAM, continue à agresser le héros comme en témoignent les cris et les chocs.

Le soft réussit à jouer sur tous les tableaux grâce à une atmosphère prenante qui donne toute sa démesure la nuit, lorsque tout le monde dort dans la maisonnée, et à une ergonomie très fluide du fait du seul recours à la souris. D'où ce soft envoûtant.... Une réussite !

Une disquette Mindscape pour PC et compatibles. Egalement prévu sur ST et Amiga. **B.J.**



TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●

ARACHNOPHOBIE

Un nouveau pape est appelé à régner. Araignée ? Quel drôle de nom... Et pourquoi pas Libellule ou Papillon ?

Arachnophobie, c'est d'abord le film auquel le soft se réfère directement. En effet, comme dans l'œuvre de Frank Marshall, une araignée gigantesque a élu domicile dans une paisible bourgade américaine. Elle passe son temps à pondre une prolifique descendance qui squatte sans vergogne tous les pavillons des environs, semant la terreur chez les habitants. Exterminateur patenté d'arachnides en tout genre, vous devrez éradiquer toutes ces répugnantes bestioles.

Le film mettait en scène 360 araignées néo-zélandaises, des delenas d'une dizaine de centimètres de long et quelques tarentules amazoniennes d'un format plus important. Acteurs arachnophobes s'abstenir ! Combien sont-elles dans le jeu signé Disney Software ? Difficile à dire. Il y en a partout, dans les caves, les cuisines, les chambres à coucher et pire, celles des gosses. Des cocons flasques en libèrent des cohortes.

Elles tombent du plafond, se planquent derrière les pots de fleurs, sautent à la figure. Trois espèces infestent le soft, la pire étant une géante sud-américaine démoniaquement monstrueuse. Pour les exterminer, vous leur pulvérisez du Toxi-Max, un insecticide pas piqué des hannetons. La canne reliée au bidon par un tuyau donne à votre personnage un look *Ghostbuster* craignos. Un nuage sur la pattue poilue, et elle se recroqueville définitivement. Vous pouvez aussi, carrément méchant, les écrabouiller sous votre botte, mais ça fait des taches sanguinolentes sur le parquet...

Dans chaque ville se trouve un lance-flammes qui vous permettra, pour peu que vous ayez aussi découvert les allumettes, de faire une grillade d'araignées (à propos de gastronomie, une petite confidence : l'araignée confite est une douceur très prisée dans certaines provinces reculées de Birmanie).

L'opération de salubrité publique n'est, on s'en doute, pas sans risques. Quatre morsures au plus, et c'est la mort dans un râle d'agonie numérisé. Des trousses de secours permettent néanmoins d'éliminer les effets du venin, mais elles ne sont guères nombreuses. Disons-le d'emblée : au clavier, *Arachnophobie* est dur, très dur, et le joystick est vivement recommandé.

Sur le plan graphique, le soft vaut surtout par les animations. Le personnage principal est de belle taille, ce qui le rend très présent. L'inquiétante étrangeté de la démarche des arthropodes est tellement bien rendue que berk ! Rien que de les voir crapahuter... et je vous dis pas quand elles font sur place des pompes menaçantes ou qu'elles se laissent choir dans les cheveux en gigotant. Dé-goû-tant ! On ne saurait trop recommander *Arachnophobie* à tous ceux qui voudraient conjurer leur peur irrationnelle de ces arthropodes, au demeurant fort utiles dans un jardin. Après avoir nettoyé tous les lotissements du soft de la vermine à huit pattes et huit yeux, enfin guéris de leur névrose anodine, ils pourront susurrer langoureusement, comme Clérambard dans la pièce de Marcel Aymé : "Ma sœur l'araignée..."

Deux disquettes 3"1/2 Disney Software pour PC et compatibles. Existe aussi sur ST, Amiga et CPC (disk, cassette et cartouche).

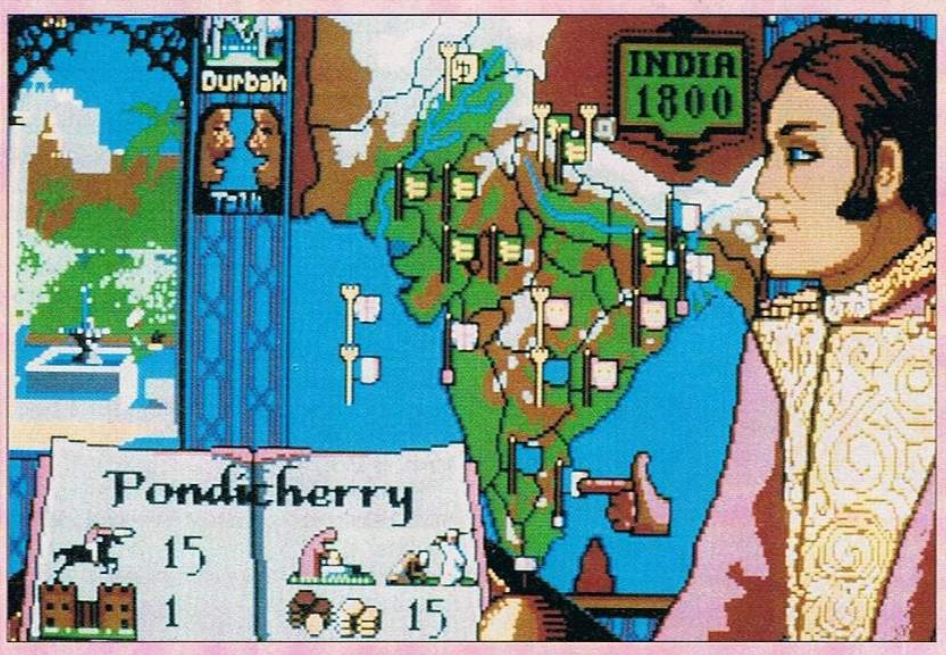
B.J.

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●

CHAMPION OF THE RAJ

A la fin de l'ère moghole, l'Inde tombe en pleine déliquescence. L'Angleterre et la France profitent de l'anarchie pour asseoir leur pouvoir. Les maharadjahs essaient de récupérer des poussières d'empire... Au nord, sur les marches népalaises, les Gurkhas rêvent d'annexer les basses terres indiennes. Dans tout le pays, la secte des tueurs au foulard rouge, les tristement célèbres Thugs assassinent des milliers de personnes au nom de la déesse Kali. Dans ce contexte politique houleux, le héros de *Champion of the Raj* va devoir jouer serré pour reprendre en main le vaste sous-continent.



L'affaire se joue à partir d'une carte de l'Inde. Les noms des états ou des villes y sont mentionnés, ainsi que quelques comptoirs français et la grande cité britannique, Bombay. C'est à partir de cette carte que le personnage central du soft pourra prélever l'impôt, affecter des sommes à l'achat des armes et s'enquérir de la situation. En cliquant sur des icônes, il se rendra dans divers lieux où il devra prendre de grandes décisions, comme lancer une attaque ou impressionner un potentat local par un défilé d'éléphants richement harnachés.

L'originalité de *Champion of the Raj*, c'est d'avoir glissé quelques séquences d'arcade dans ce wargame exotique. Le héros devra se battre au sabre, chasser le tigre en compagnie d'un maharadjah, participer à une course de proboscidiens, prendre d'assaut un palais et arracher un bijou à la déesse Kali. Le défaut de certains de ces jeux, c'est qu'il ne sont pas vraiment aboutis. La course se révèle d'une facilité déconcertante et le combat à l'arme blanche pas vraiment convaincant. Seule la chasse au félin tire son épingle du jeu.

Pis, l'Inde concoctée par PSS est hollywoodienne, avec des couleurs criardes, une imagerie naïve mais superbement animée, le tout emballé dans une musique aux accents pseudo-orientaux. Pas un seul son de sitar ou de shanaï, pas un seul rythme de tabla. La notice en français qui accompagne le jeu (lui aussi traduit) se termine sur une passionnante description de l'Inde au début du siècle dernier. Dommage que l'auteur du manuel n'ait manifestement pas eu son mot à dire quant à la réalisation du jeu...

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●

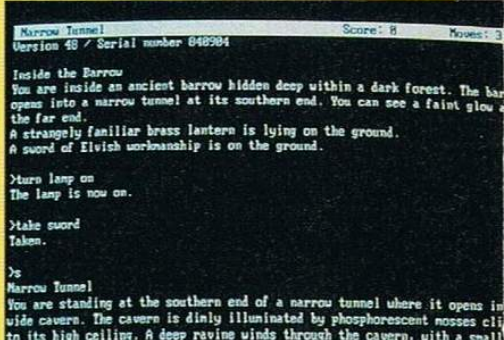
Cinq disquettes PSS 5"1/4 pour PC et compatibles. Existe aussi sur ST et Amiga. **B.J.**

ZORK 2

INTERET :
GRAPHISMES :
ANIMATION :
SON :

Les puristes du jeu d'aventure, surtout ceux qui aiment bien les orques, trouveront certainement injuste cette poubelle. En effet, si les trois volets de *Zork* existent en ce bas monde, c'est qu'il s'y trouve probablement une clientèle qui les aime. *Zork*, ça sonne comme gag ou berk, c'est selon. Imaginez un jeu 100% pur texte, en anglais qui plus est. Le haut de l'écran est souligné par un bandeau blanc pour recevoir le score, et pour tout graphisme, ce logiciel offre un prompt aussi triste que celui du DOS, blanc sur écran noir. Le texte raconte qu'il y a une loupiote, on "*take the lamp*", puis un coup de "*turn it on*" pour l'allumer et on s'attend à des graphismes d'enfer baigner dans une lumière paradisiaque. Mais rien. On quitte les lieux un peu ennuyé. La suite confirme la première impression non-rétinienne : *Zork* est un interminable dialogue, un fossile survivant de l'ère précambrienne du jeu d'aventure. La datation de la disquette au carbone 14 donne 1977 (de notre ère, tout de même)...

Une disquette Infocom 5"1/4 (ou 3"1/2) pour PC et compatibles. **B.J.**



BANDIT KINGS OF ANCIENT CHINA

Que de chinoiseries pour un royaume !

Dans un royaume lointain, un seigneur tyrannique réussit à renverser le souverain du pays et s'empare du pouvoir. Jeune justicier au service du pouvoir légal, vous allez tenter de remettre le souverain sur son trône en harcelant l'usurpateur jusqu'à sa chute. Tout cela rappelle fortement les aventures de Robin des Bois, mais ici, pas de château de Nottingham, de roi Arthur ni de prince Jean, cette simulation historique se déroule au début du douzième siècle en Chine et l'empereur porte le nom de Hui Zhong, tandis que son cruel adversaire se nomme Gao Kiu...

Le jeu est d'une richesse inouïe puisqu'il propose quatre scénarios différents, dotés chacun de cinq niveaux de difficulté. Par ailleurs, il est possible de jouer seul (l'ordinateur gérant les autres personnages), mais aussi d'affronter six autres adversaires humains, ce qui fait que les parties s'enchaînent mais ne se ressemblent pas, comme on dit.

Pour commencer, chaque joueur doit choisir un personnage parmi les sept proposés. Ceux-ci varient selon le scénario choisi et chacun possède ses propres caractéristiques (force, dextérité, sagesse...), tirées au sort au début de la partie. En mode solitaire, le joueur peut choisir d'incarner plusieurs personnages à la fois.

Pour débuter, votre personnage, en exil, erre à travers le pays, tandis que Gao Kiu, déjà bien implanté, ne cesse d'étendre sa domination sur le pays.

Pour stopper l'avancée de Gao Kiu, il va vous falloir devenir aussi puissant que lui. La première chose à faire est de trouver une province (le jeu en compte quarante-neuf) où vous installer, puis de recruter des compagnons de route, à qui vous confierez plus tard la gestion de vos terres.

Il va aussi se révéler important de choisir des subordonnés dont les compétences (agriculture, commerce, guerre etc.) correspondent à vos besoins.

Mais tous les personnages que vous rencontrerez ne seront pas forcément d'accord pour se joindre à vous. Afin d'éviter d'errer inutilement à travers tout le pays à la recherche de nouveaux compagnons, il est important de faire un tour en ville en écoutant les rumeurs qui vous indiquent les personnages prêts à rallier votre cause et dans quelle préfecture ils se trouvent.

En cultivant la terre, en faisant bâtir des villes, en chassant les bêtes sauvages qui dévorent vos paysans, en faisant du commerce, en chassant pour nourrir le peuple ou pour vous procurer de la fourrure, en trouvant de l'argent pour lever une armée, vous étendrez vous aussi peu à peu votre domination.

Chaque année au mois de janvier, l'empereur parcourt le pays pour rechercher un champion capable de vaincre l'ignoble usurpateur. Si vous avez alors acquis une puissance et une popularité suffisante, il vous désignera pour l'affrontement ultime.

Lors des combats, la carte générale disparaît pour laisser place à une carte de wargame classique (hexagones), où sont disposées les unités de chaque force en présence. Cette partie wargame bénéficie d'une bonne réalisation, et paraît assez facile d'emploi.

Elle permet par ailleurs d'équilibrer le jeu puisqu'elle joue un rôle aussi important que la partie de simulation économico-diplomatique.

Ce soft déjà très attrayant prend encore plus d'intérêt lors des parties qui opposent plusieurs joueurs humains puisqu'il est aussi possible de conclure des alliances, avec tout ce que cela sous-entend de coups vicieux et de trahisons enchaînées.

En outre, les programmeurs ont effectué un énorme travail historique pour fonder le logiciel sur des faits réels du passé et de plus chaque personnage se trouve représenté par un dessin (son nom chinois est suivi de sa traduction en anglais).

Le manuel, très bien fait - bien qu'en langue de Shakespeare - comprend une large partie historique. La petite notice en français d'une vingtaine de pages - censées résumer les 132 pages du manuel - étant plus que succincte, et *Bandit* lui-même étant entièrement en anglais, je déconseillerai ce soft aux anglophobes. Ça reste malgré ce léger défaut une excellente simulation, (petites animations et musiques d'accompagnement), ayant de plus le redoutable avantage de pouvoir se jouer à sept - formidable...

Les Sept Nains vont enfin pouvoir se consacrer à autre chose que Blanche-Neige !

Disquettes KOEI/ Infogrames pour Amiga. Egalement disponible sur PC et compatibles. **M.L.**

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●●

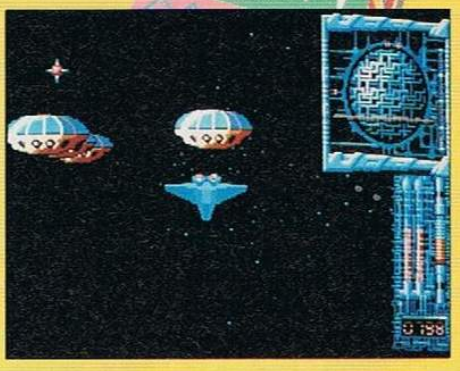
EAGLE'S RIDER

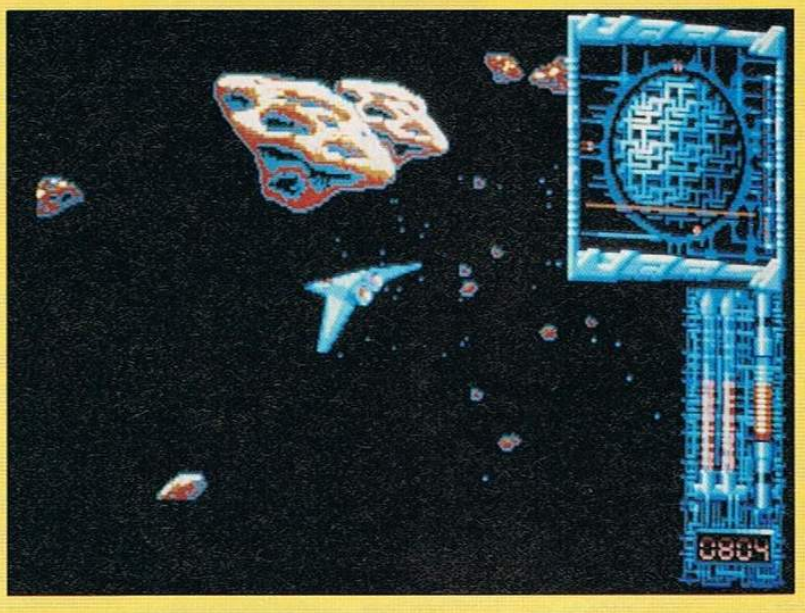
On croyait les espaces infinis déserts, eh bien il n'en est rien et *Eagle's Rider* le prouve. Pendant tout le jeu en effet, des grappes d'astéroïdes déferlent vers le vaisseau du capitaine Steve Jordan, un humano-cyborg qui a bien du mal à rejoindre son home sweet home après s'être évadé de la planète-ghetto Proxima XI.
Surtout qu'avant de goûter aux joies d'un foyer hi-tech, il doit d'abord localiser puis détruire la planète-quartier-général ennemie. Les astéroïdes ne facilitent pas la tâche. C'est pourtant parmi ces blocs rocheux en vadrouille qu'il trouvera des cristaux qui libèrent de colossales quantités d'énergie. Celle-ci régénérera les forces perdues par le vaisseau au cours de ses tribulations spatiales. Pour les réparations, il devra s'arrimer à un long courrier équipé d'ateliers.

Longtemps attendue, la sortie d'*Eagle's Rider* sur CPC n'était pas passée inaperçue. Mais c'était il y a bien deux ans et la version PC que voilà commence à dater. C'est qu'entre-temps, des softs de combat spatial immenses sont sortis, *Wing Commander* par exemple, pour n'en citer qu'un.

En dépit des accélérations fulgurantes, d'un radar efficace et de la synthèse vocale, la course effrénée d'un petit vaisseau montré de trois quarts arrière lorsqu'il bouge semble être d'un autre temps... Cependant, sans renoncer aux vertiges des 286 et 386, *Eagle's Rider* s'accommode fort bien d'un processeur du type 8088, celui des XT des familles. Pour être malgré tout dans le vent (solaire), il gère les écrans EGA et VGA, ainsi que les cartes *AdLib* et *Sound Blaster*. Les graphismes et les explosions y gagnent sans aucun doute, mais pas vraiment le jeu - qui reste terriblement linéaire.

Une disquette Microïds 3"1/2 pour PC. Existe aussi sur CPC, ST et Amiga. B.J.

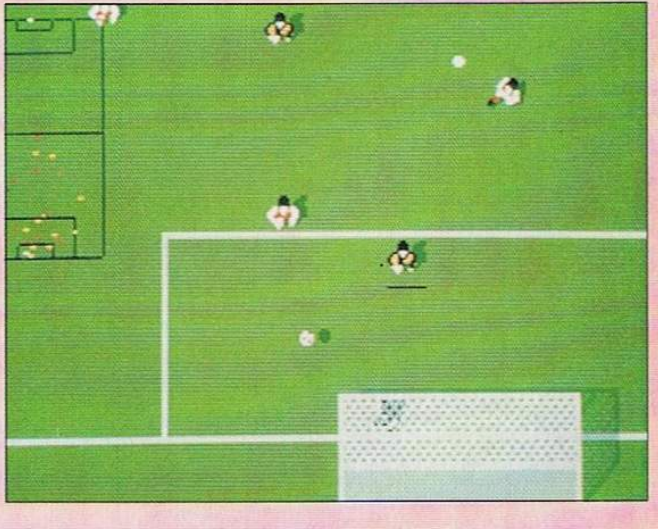




INTERET : ●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●

KICK OFF 2 DATA DISK : WINNING TACTICS

INTERET : ●●
GRAPHISMES : ●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●



Cette disquette d'extension pour *Kick Off 2*, *Player Manager* et *Final Whistle* propose aux amateurs de foot sur micro d'affiner leurs stratégies avec de nouvelles tactiques de jeu.

Les amateurs de *Kick Off 2* connaissent en effet l'importance prise par celles-ci dans les parties opposant des joueurs de haut niveau.

Avant chaque match, les joueurs choisissent quatre tactiques parmi les huit proposées. Chacune d'entre elles correspond à une certaine position des footballeurs sur le terrain, position offensive ou défensive qu'on peut sélectionner au cours du match par simple pression sur la touche correspondante. Cette option permet de faire réagir l'ensemble de l'équipe aux agissements de l'adversaire.

Winning Tactics élargit le choix initial en proposant 10 nouvelles tactiques pour *Kick Off 2* et *Player Manager*, et 10 autres pour *Final Whistle*, ce qui porte le choix final à dix-huit tactiques différentes.

Elles portent toutes un nom évocateur : ainsi, "Striker" désigne une puissance d'attaque massive, tandis que "Fort Knox", on s'en doute, correspond à une position défensive.

Seuls les joueurs qui maîtrisent déjà parfaitement *Kick Off 2* pourront apprécier la maigre différence avec les anciennes options tactiques.

Winning Tactics n'apporte donc pas grand-chose de nouveau et ne pourra satisfaire que les fanatiques "intégristes" de *Kick Off 2*..

Signalons pour terminer que la disquette n'est utilisable que si on possède déjà les programmes d'origine, ce qui n'est pas précisé très clairement sur l'emballage.

Ouh... si c'est pas malhonnête, ça !

Une disquette ANCO pour Amiga. **M.L.**

F-29 RETALIATOR

Sortir un soft sur PC dix-huit mois après la version Amiga, il faut oser. Dynamix avait déjà fait le coup avec A-10 Tank Killer. Voilà maintenant Ocean qui réédite F-29 Retaliator.

Le YF-29 "Vengeur" construit par Lockheed est un avion curieux : ses ailes sont montées à l'envers. Cette technique appelée "Forward Swept Wing" lui confère une maniabilité supérieure aux avions à géométrie variable - au prix il est vrai d'un pilotage délicat. *Retaliator* propose un second chasseur, le Grumman X-29, au look moins exotique. En chantier depuis 1984, il bénéficie des derniers progrès de la technologie, à tel point qu'il n'en finit pas d'être fini...

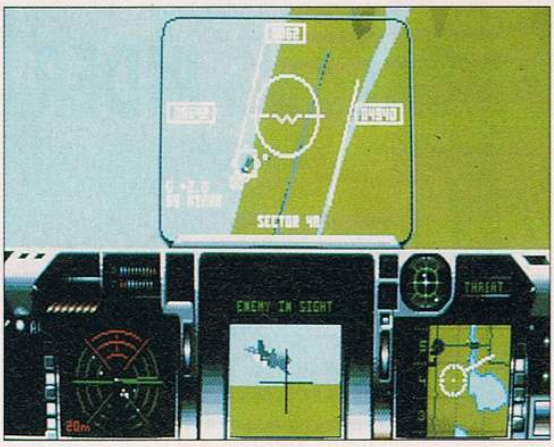
Dans ses grandes lignes, *F-29 Retaliator* n'a rien de dépaysant. Toute opération commence par le choix d'une mission, d'un avion et de l'armement approprié. Les plus pressés peuvent demander un largage direct en altitude ; ce mode Zulu Alert propose des munitions illimitées. On s'épargne ainsi le stress du désarmement complet, de la panne sèche et de l'atterrissage !

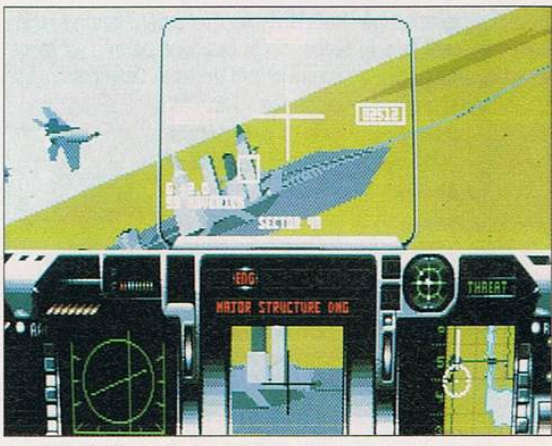
Les puristes choisiront cependant le décollage à partir d'une base, celle de *Monument Valley* célèbre pour ses paysages érodés, ou *Groomlake*. La procédure de décollage achevée, le F-29 file au-dessus d'un décor ocre et contourne un énorme pilier rocheux. La zone des combats se présente comme un carré assez étriqué que l'on traverse entièrement en moins d'une minute. Et hors limites, la carte disparaît du petit écran vidéo, un message indiquant le cap à prendre pour y retourner. La petitesse de la région ne se révèle pas toujours un handicap, on est au moins assuré, dans ce cas, de ne pas voler longuement dans des immensités désertes.

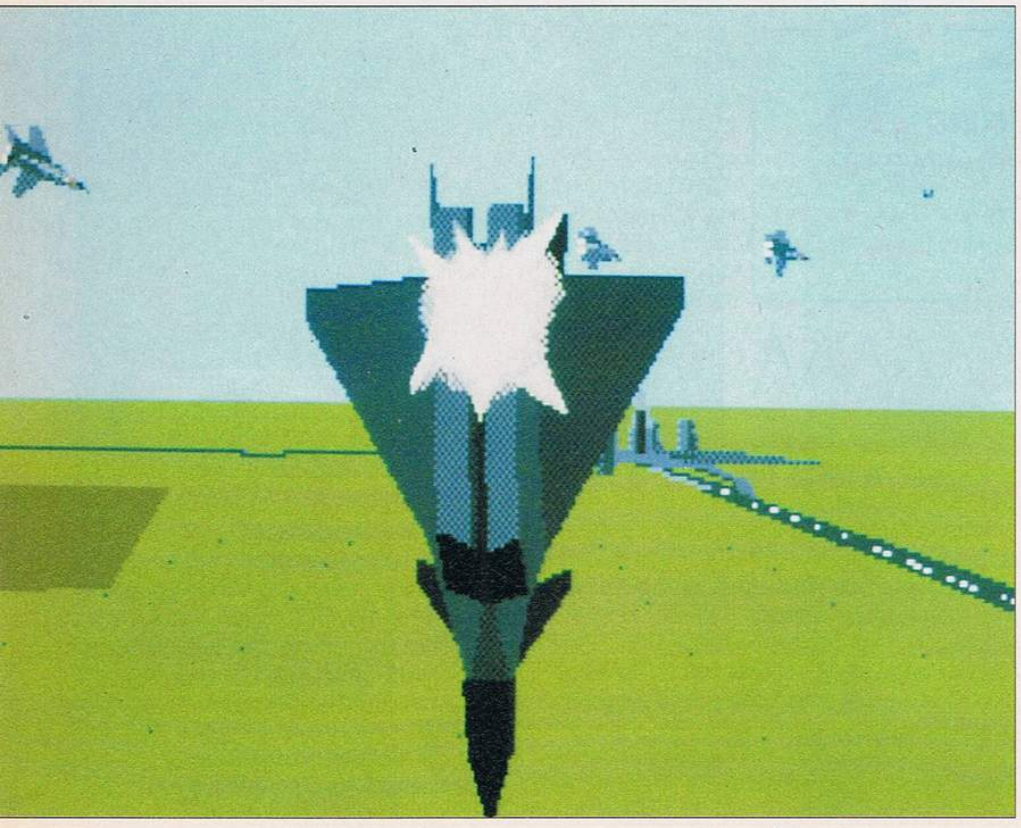
Justement, des avions ennemis sont en vue ! C'est le moment de tester la maniabilité du Retaliator. Et là, ça déménage ! Rarement virage sur l'aile n'a été aussi serré et efficace. L'avion traqué a du mal à quitter le HUD, ce cockpit holographique qui permet de conserver un œil sur l'altimètre ainsi que le cap, tout en ne perdant pas de vue la proie. Mais toute médaille a son revers ; en redressant trop brutalement le zinc, le pilote prend 8 G, un voile noir obscurcit sa vue. En piqué à -3 G, le sang monte à la tête. Un désagrément qui ne pardonne pas lorsque le sol est trop près.

Rase-mottes sur le décor... Trop peu détaillé en haute altitude, il révèle au ras des pâquerettes des batteries anti-aériennes parfaitement dessinées, des ponts en fer dont seule la carcasse subsiste après un tir au but, des centrales nucléaires avec leurs immenses cheminées. Les usines et les villes s'imposent par leur massivité, grises - orwelliennes pour tout dire.

Retour en force des avions ennemis, ils canardent ferme. Un message indique de gros dégâts à la carlingue. Qu'à cela ne tienne, il suffit de sortir et de regarder de l'extérieur ce qui se passe. Pas de doute, il y a un problème, d'inquiétantes lueurs éclatent le long de la structure. Voir d'autres avions l'effleurer tout en tirant est grandiose ! On se réintroduit dans le cockpit et un missile AMRAAM gicle dans un sifflement menaçant, il file longuement vers l'ennemi qui explose bruyamment. Le soft assure, pour du spectacle, c'est vraiment du spectacle, souligné par un son *AdLib* de haut vol. La violence des engagements se révèle stupéfiante, et doit beaucoup à la fluidité de l'animation, laquelle détermine la maniabilité du zinc.







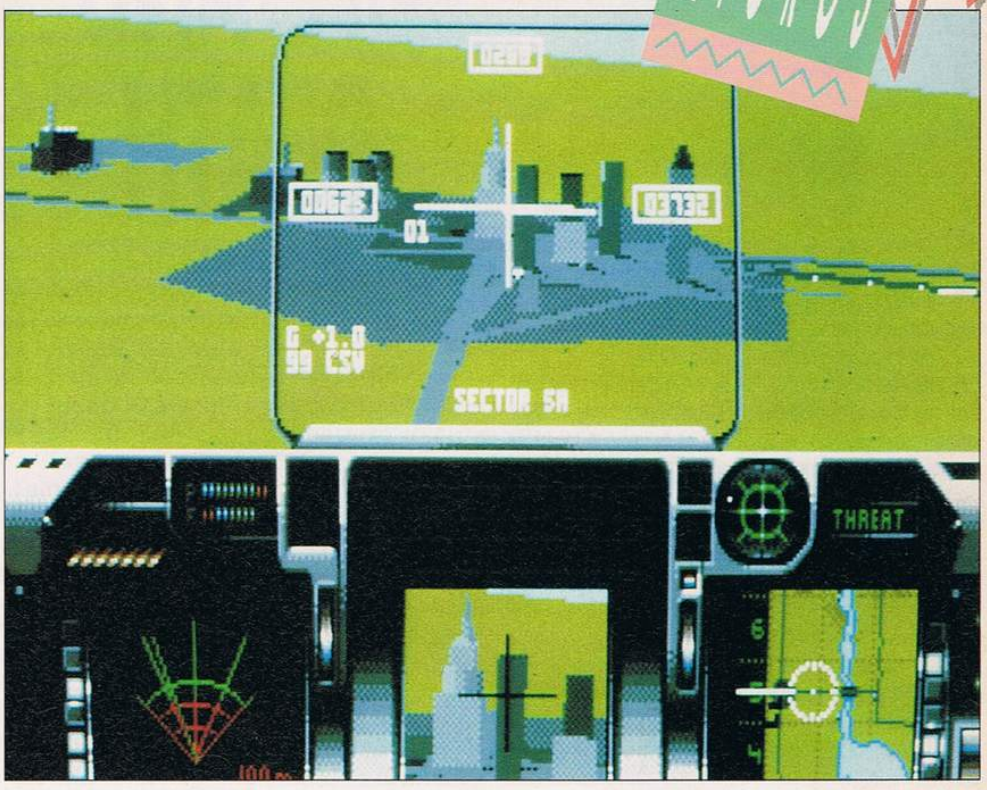
TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●●

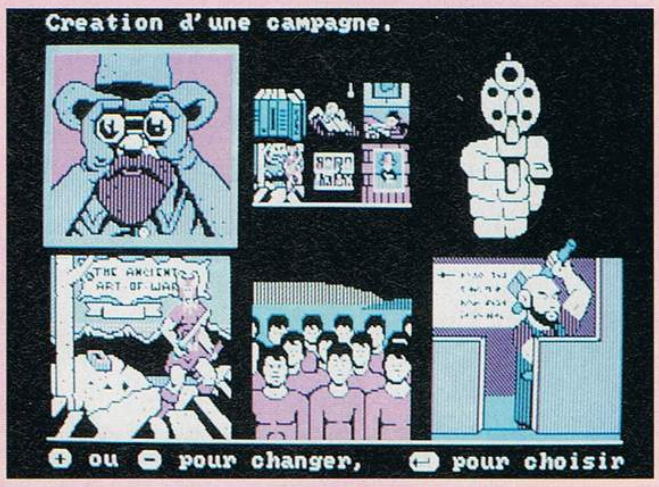
Le Retaliator emporte un arsenal impressionnant. Citons, entre autres, les missiles de croisière à charges multiples, redoutables pour ravager des aéroports ; les Maverick et les AIRAAM équipés de caméras vidéo célèbres depuis la guerre du Golfe. Un petit écran permet de suivre leur meurtrière progression jusqu'à l'impact final. Voilà qui donne au jeu toute sa dimension.

Retaliator affiche trois par trois une douzaine d'écrans fournissant toutes les données sur le vol et la mission. Du coup, le soft s'en trouve relevé. Il passe du simulateur de combat au simulateur de technologie. Un must pour tous ceux qui adorent jouer avec des boutons (mais sans le côté austère d'un *Flight Simulator*). Le soft d'Ocean arrive sur un marché déjà fort encombré, mais se fera une bonne place, haut dans la stratosphère !

Une disquette Ocean 3"1/2 pour PC et compatibles. Existe aussi sur ST et Amiga. B.J.



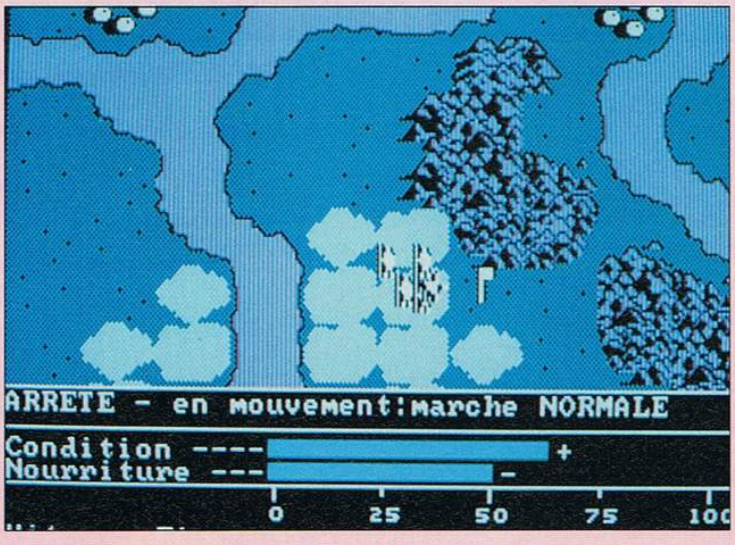
L'ART DE LA GUERRE



INTERET : ●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●

L'Art de la Guerre est un ouvrage rédigé par un philosophe chinois nommé Sun Tzu. Peu versé dans les choses du crime planifié, mes connaissances s'arrêtent à Clausewitz, qui avait largement fourni le mode d'emploi des grandes boucheries modernes. Le soft de Broderbund propose onze scénarios ainsi qu'un éditeur. Le joueur pourra, en appliquant des stratégies idoines, tirer le général Custer du mauvais pas dans lequel il s'était fourvoyé à Little Big Horn ou retourner la bataille de Pharsale en faveur de Pompée.

Les combats se déroulent sur neuf types de terrains. Ils sont plus ou moins sous le contrôle de l'adversaire et leur valeur stratégique demeure variable. De même, les villages des environs ne sont pas forcément coopératifs et l'intendance peut ne pas suivre. Un combat se déroule par ordres successifs en déplaçant archers, guerriers ou escouades entières. Lesquels peuvent attaquer, battre en retraite ou s'enfuir lâchement comme des lapins.



Pour tous ceux qui n'ont jamais oser tâter du wargame, *L'Art de la Guerre* constitue une initiation de choix. Le soft se veut en effet accessible, avec des mouvements de troupe "pratiquement arcade, pour un agrément ludique supplémentaire", explique l'éditeur. Mais alors, pourquoi infliger un mode CGA hors d'âge, une résolution épaisse comme une purée de pois, quatre lamentables couleurs et un son comme on n'en fait plus même sans carte sonore ? Voilà une erreur de stratégie que Sun Tzu n'avait pas commentée dans son vénérable ouvrage.

Une disquette 3"1/2 Broderbund pour PC et compatibles. Existe aussi sur Amiga, ST et CPC6128. B.J.

LIFE AND DEATH

N'ayez pas peur du Ripper : il opère tranquille. Tout fait ventre !

Si vous avez raté le bac, ne vous inquiétez pas trop, il vous reste encore une chance d'embrasser la carrière médicale et de devenir le brillant chirurgien dont vos parents ont toujours rêvé...

Life and Death vous propose en effet d'enfiler la blouse blanche d'un ténor du bistouri et d'exercer vos talents sur les patients d'un petit hôpital, et ce sans le moindre risque de bavure sanglante - puisque tout se déroule sur l'écran de votre ordinateur.

Des risques bien sûr, il y en a... Mais ils sont pour les malheureux sprites qui jouent le rôle de vos patients dans le programme. Car au début votre inexpérience va entraîner la plupart de vos clients à la morgue, une étiquette attachée au doigt de pied !

C'est certes un peu démoralisant. Cependant, les plus cruels d'entre vous prendront sans aucun doute un malin plaisir à effectuer un carnage, en opérant à tout va sans la moindre notion de chirurgie ! Lors de notre première prestation, nous avons par exemple décidé, histoire de rigoler un peu, de recoudre le patient avant même de l'opérer (le malade, lui, avait l'air de trouver ça nettement moins désopilant)... Nous dûmes malheureusement essuyer les remarques désobligeantes du programme, qui nous fit remarquer qu'il était préférable d'anesthésier le patient avant de procéder à quelque opération que ce soit !

Passé ce moment de folie meurtrière, qui se révèle tout de même une bonne façon de s'initier aux différentes options du soft, le joueur peut décider de changer d'attitude et d'offrir à ses patients autre chose qu'une place couchette non-fumeur dans un des tiroirs du réfrigérateur local. La partie prend alors une toute autre tournure... Cette fois, mieux vaut prendre le temps d'étudier la fiche médicale du malade, puis l'ausculter en le palpant à divers endroits de son anatomie, afin de détecter l'origine de la douleur. Allez-y quand même en douceur : le cobaye pousse des cris chaque fois que vous touchez une zone sensible.

Il est ensuite possible d'observer le patient aux rayons X ou au scanner pour compléter le diagnostic. Mais attention, l'emploi du matériel coûte chaud et pas question de dilapider l'argent de l'hôpital dans des examens inutiles, sous peine d'être rappelé à l'ordre par le Conseil... de l'Ordre justement. Une fois la maladie identifiée, il ne reste plus qu'à appliquer les soins appropriés : laisser simplement le patient en observation, prescrire des médicaments, ou bien carrément opérer !

L'opération se révèle sans aucun doute la partie la plus excitante du programme : vous y apprendrez notamment à pratiquer une anesthésie, à extirper un appendice ou à contrôler d'éventuelles hémorragies.

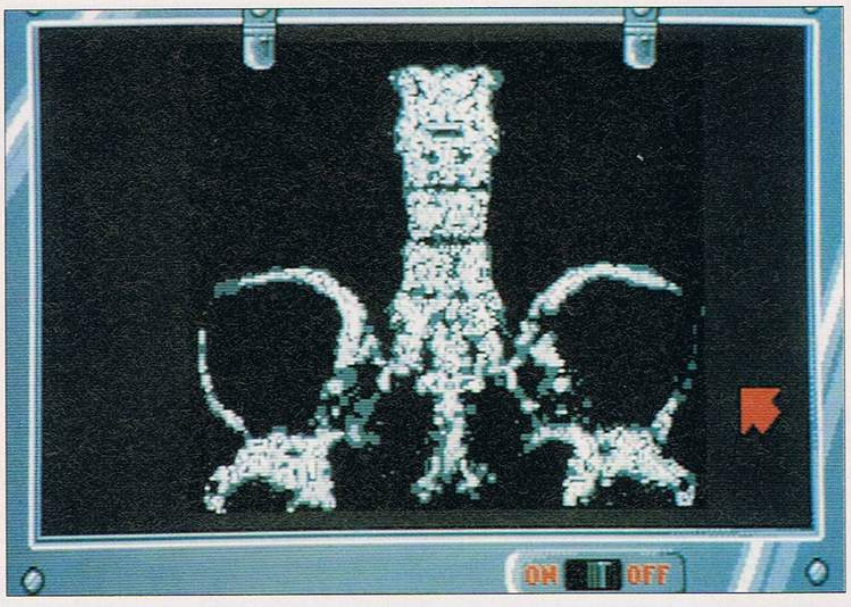
Life & Death paraît foutrement simple à prendre en main, une charmante infirmière vous guide dans les couloirs et vous indique les diverses tâches à effectuer. Même si vous ne possédez pas le moindre brevet de secouriste, le traitement de chaque malade ne devrait pas vous poser trop de problèmes. En effet, après chaque intervention ratée, vous assistez à un cours qui vous explique les bourdes que vous avez commises et comment il aurait fallu procéder.

Les graphismes et les sons, tout à fait honnêtes, font dans la sobriété. *Life and Death* a cependant l'énorme mérite d'être original... Même la protection est intégrée au jeu - il s'agit d'un petit bipper qui vous permet de composer le numéro de téléphone (code) des médecins que l'on vous demande d'appeler au cours de la partie.

Bref, un logiciel qui n'a d'autre défaut que celui de causer anglais, et mérite de figurer en bonne place dans votre logithèque, entre *Barbarian* et *Exterminator*...

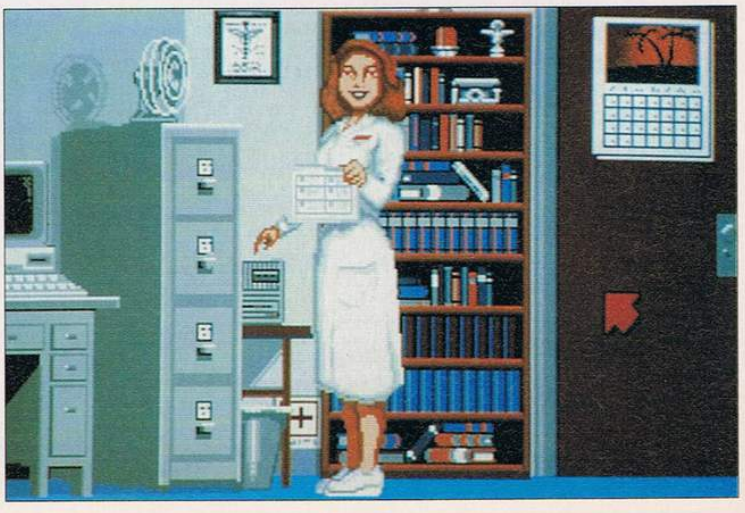
Disquettes Mindscape pour Amiga. Egalement disponible sur PC et compatibles et Macintosh.

M.L.

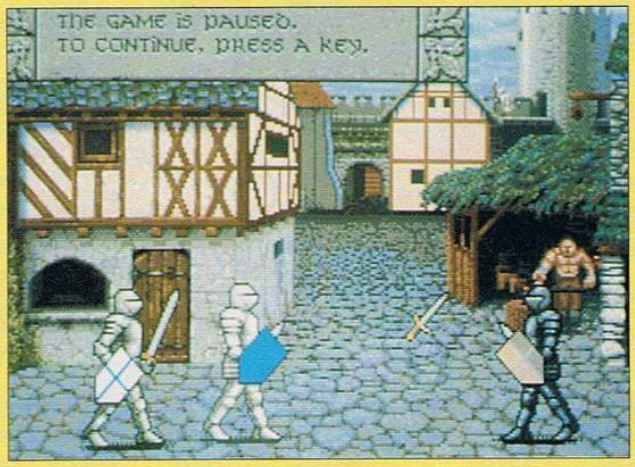


TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●●



SPIRIT OF EXCALIBUR



Oyez ! Oyez, gentes damoiselles et gentils damoiseaux... Notre bon roi Arthur vient de mourir et c'est désormais Sir Constantine qui présidera à la destinée de notre pays. Le roi est mort ! Vive le roi !

Virgin vous propose d'incarner Sir Constantine dans ce jeu d'aventure assez étrange et pas vraiment enthousiasmant...

Il se divise en cinq épisodes successifs qui retracent fidèlement la légende du roi Arthur et des chevaliers de la Table Ronde. Le premier épisode consiste à traverser le royaume jusqu'au château de Camelot, où Sir Constantine retrouvera les preux bien connus (Gauvain, Galaad, Lancelot etc.) et sera sacré roi.

Le chevalier se déplace tout seul sur la carte de l'Angleterre, sans que le joueur puisse intervenir, ce qui est dommage. Ce premier épisode à l'itinéraire obligatoire résume assez bien l'étrange impression qu'on éprouve d'une totale impuissance - complètement abandonné qu'on est aux diktats du programme. En effet, il y a peu de décisions à prendre et vous pouvez carrément aller faire un tour au square pendant le premier épisode : la bécane agit toute seule !

Ça se limite donc à accepter ou non d'engager la conversation avec les personnages rencontrés (moines, chevaliers errants, paysans, jolies damoiselles...). Au cours du voyage, notre héros pourra augmenter sa popularité en venant au secours de tout individu en détresse, et recruter des compagnons qui l'aideront dans sa quête. Pour cela, il lui faudra fréquemment se battre en duel ou affronter avec ses hommes les armées ennemies. Les combats sont pris en charge par l'ordinateur, mais il se révèle tout de même possible de passer en mode manuel, même si cela comporte un gros risque, dû à l'inexpérience du joueur face à la virtuosité de l'ordinateur impitoyable.

Heureusement, dès le deuxième épisode, devenu roi d'Angleterre, on peut prendre un peu plus d'initiatives... Il faut diriger tous les chevaliers de la Table Ronde à la fois, les envoyer aux quatre coins du pays et décider de leurs actions. De cette façon, Sir Melias a l'occasion d'aller faire un petit tour pour voir ce qui se trame dans les provinces du Nord, tandis que le prêtre Baudwin part à la recherche de Sir Lancelot.

Malheureusement, la moindre action déclenche des accès disquette interminables qui interrompent les animations et bloquent les mouvements du curseur à l'écran, ce qui frustrerait un Père de l'Eglise en méditation de Carême.

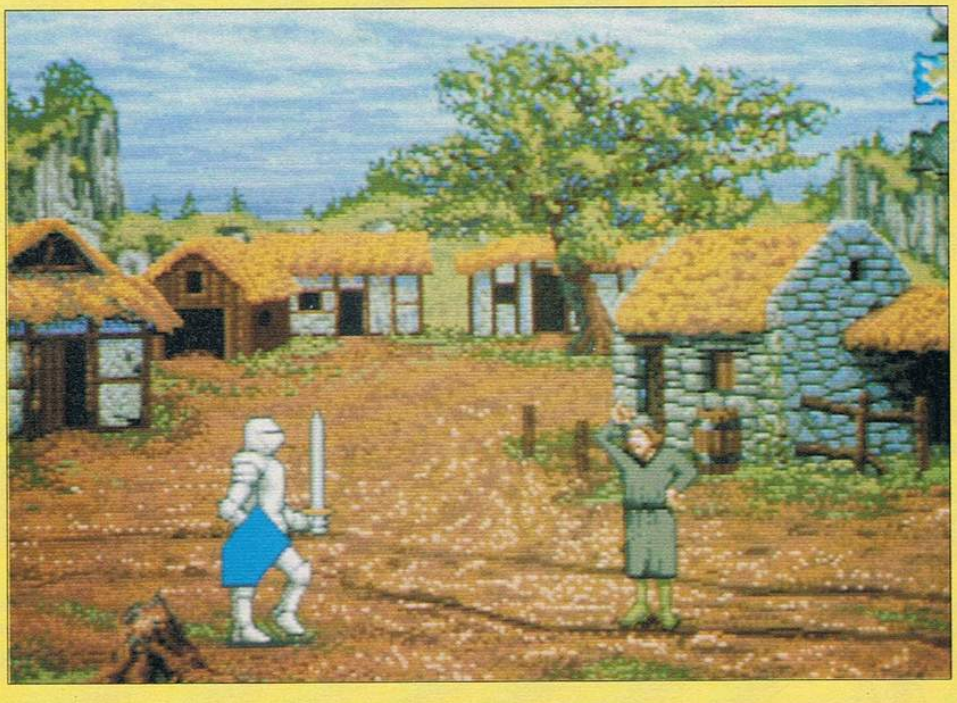
Le jeu est agrémenté de jolies musiques médiévales, et les graphismes apparaissent plutôt réussis, malgré un curieux mélange entre le réalisme des décors et la naïveté des meubles et des personnages dont les contours semblent dessinés assez grossièrement.

Les disquettes ont beau s'appeler "médaillons carrés", et les drives "boîtes magiques", le logiciel manque d'originalité...

Les amateurs d'aventure auront tout de même la satisfaction de découvrir un nouveau système de jeu, même si celui-ci demande nettement - mais alors nettement - à être amélioré.

Disquettes Virgin Games pour Amiga. Egalement prévu pour ST, PC et compatibles.

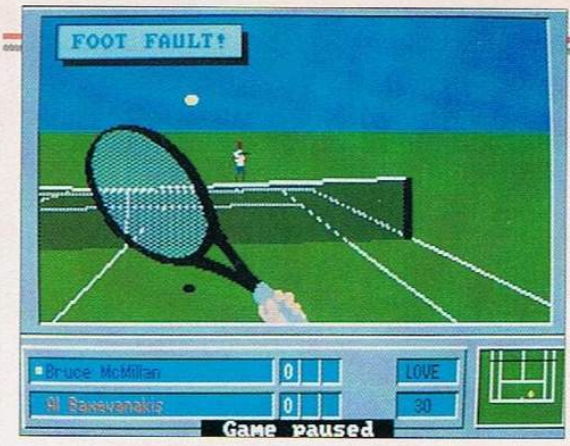
M.L.



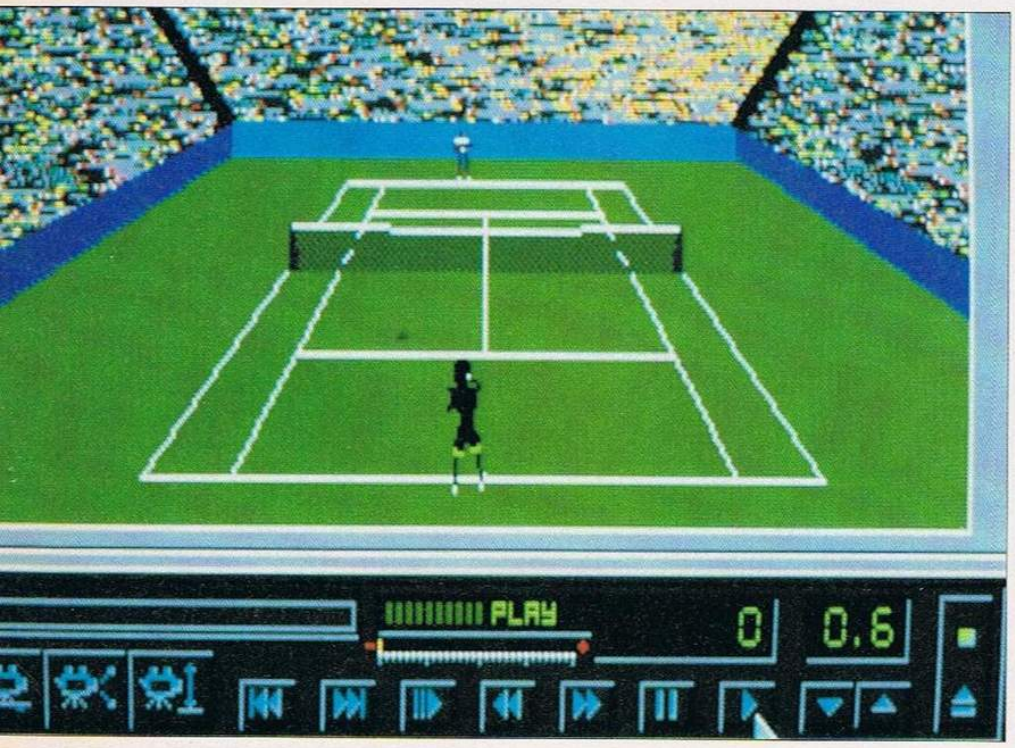
INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●
SON : ●●●

4D TENNIS

Passez vos ambitions tennistiques au tamis d'une impitoyable raquette.



Ce serait un truisme de dire que tout l'intérêt de *4D Tennis* réside dans son animation. Cette simulation reprend en effet les routines de vectorisation déjà utilisées pour *4D Sport Driving*, une course de voitures acrobatique et pour *4D Boxing*. Tous ces jeux ont un air de famille qui leur donne une grande unité.



Revenons au tennis, paramétrable au-delà de tout ce que l'on peut souhaiter... On retrouve les choix classiques de ce genre de simulation, à commencer par le practice contre une machine qui lance des balles : très perfectionnée, elle permet de privilégier les points à travailler. Tournoi ou grand chelem sont prévus, sur gazon, terre battue ou dur.

La personnalisation du jeu se corse avec l'apparence des adversaires. Le joueur filiforme se montre le plus vif mais on peut lui préférer un joueur plus épais, coloré grâce à une palette. Elle permet en outre de choisir la couleur de la peau, du short, du tee-shirt et de la raquette. Enfin, un menu impressionnant (plusieurs dizaines de curseurs gradués de 0 à 100%) permet de définir le profil technique et psychologique de nombreux compétiteurs. Rien ne vous empêche, si vous connaissez parfaitement la mentalité d'un Noah ou d'un Mac Enroe, de les paramétrer. Voire de recomposer une Steffi Graf ou une Sabatini, quoique *4D Tennis* n'ait pas envisagé de tenue féminine dans son tableau de bord...

La partie se déroulera sur un terrain nu posé dans l'immensité ou bien parmi des spectateurs, représentés en fait par une marée de pixels multicolores.

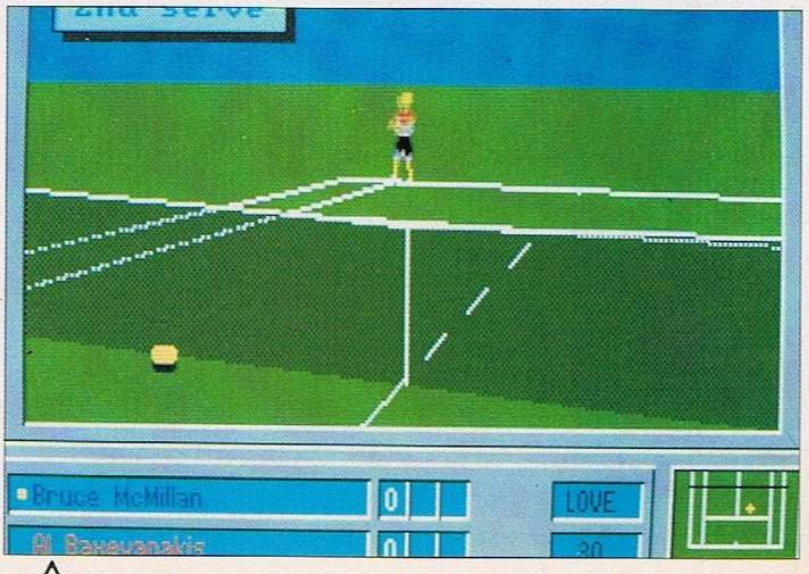
Le premier échange de balles surprend... Le court de tennis est en effet vu par les yeux de l'un des adversaires. Tous les déplacements se traduisent par des panoramiques et des travellings rapides, comme s'il courait avec une caméra posée sur un casque. La taille apparente de la balle se révèle conforme à la réalité et lorsqu'elle arrive, un bras et la raquette surgissent dans le champ pour la renvoyer vigoureusement. On joue certes avec des œillères, mais on se trouve vraiment sur le terrain, dont la perspective est à chaque fois recalculée instantanément. D'où parfois l'impression que le court a été installé sur le pont d'un navire pris dans la tempête, tellement il bouge. Enfin un petit scanner, en bas et à droite, montre l'emplacement que l'on occupe dans la surface de jeu. Les échanges sont puissants, ponctués par la voix parfaitement numérisée de l'arbitre (même sans carte sonore).

Les programmeurs de Mindscape ne se sont pas contentés de reproduire tous les coups et les attitudes du tennis (service, revers, lob...), ils ont réussi à donner une illusion de psychologie aux personnage. En attendant la balle, le joueur en face trépigne d'un pied sur l'autre. Dans les moments moins tendus, tout en surveillant vaguement les alentours il fait tournoyer négligemment la raquette dans sa main. Même l'élasticité du filet a été restituée...

Des désagréments mineurs ne doivent pas faire oublier les points forts du soft, à commencer par le réalisme. Comme dans d'autres softs de la série des *4D*, la simulation a été équipée d'un magnétoscope qui permet de revoir tout ou partie d'un tournoi, sous n'importe quel angle y compris, en forçant un peu sur la contre-plongée, celui des taupes.

Un seul regret : *4D Tennis* n'admet qu'un seul joueur sur le court. Exit l'option à deux. Et a fortiori les matches en double.

Une disquette 3"1/5 ou deux disquettes 5"1/4 Mindscape pour PC et compatibles. **B.J.**



TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●

LOGICAL

Depuis le fabuleux succès de *Tetris*, il ne se passe pas une semaine sans qu'un éditeur malin ne tente de lancer à son tour un jeu de la catégorie "très con, très bon et qui rapporte des millions", dans l'espoir de décrocher le pompon.

Parfois réussies et d'autres fois moins, ces diverses tentatives ne manquent jamais d'intérêt, puisque le point commun de tous ces jeux "simples mais efficaces", c'est de développer des concepts nouveaux et originaux, à mille années-lumière des inévitables shoot'em up, beat'em up... et autres Seven Up. Cette fois au tour de Rainbow Arts de s'y coller, avec une sombre histoire de boules écarlates et de roues dentées....

Des billes de couleurs se trouvent lâchées dans un circuit de couloirs et de roues qui servent à la fois d'aiguillages et de réceptacles, chaque élément rotacé pouvant contenir quatre billes. Le joueur les fait circuler en pressant le bouton droit de la souris pour faire pivoter les roues dans le sens des aiguilles d'une montre, et en appuyant sur le bouton gauche pour faire sortir une bille de l'engrenage dans lequel elle se tenait tranquille. Pour de mystérieuses raisons - sans doute liées à la physique quantique, à la spectroscopie ou à l'irritabilité des daltoniens -, une explosion se produit à chaque fois qu'une roue comporte quatre billes de même couleur. Et pour passer un niveau, il suffit de provoquer une explosion dans chacun des rouages présents à l'écran.

Au fil des niveaux (le jeu en compte 99), l'action se complique, avec un nombre croissant de roues à faire sauter et des circuits plus enchevêtrés qu'un plat de spaghetti sur la tête de Marco Polo ou les cheveux d'un chanteur de heavy metal (au vu des faibles notions d'hygiène que semblent posséder ces gaillards, on a parfois du mal à faire la différence entre les pellicules et les boulettes de viande !).

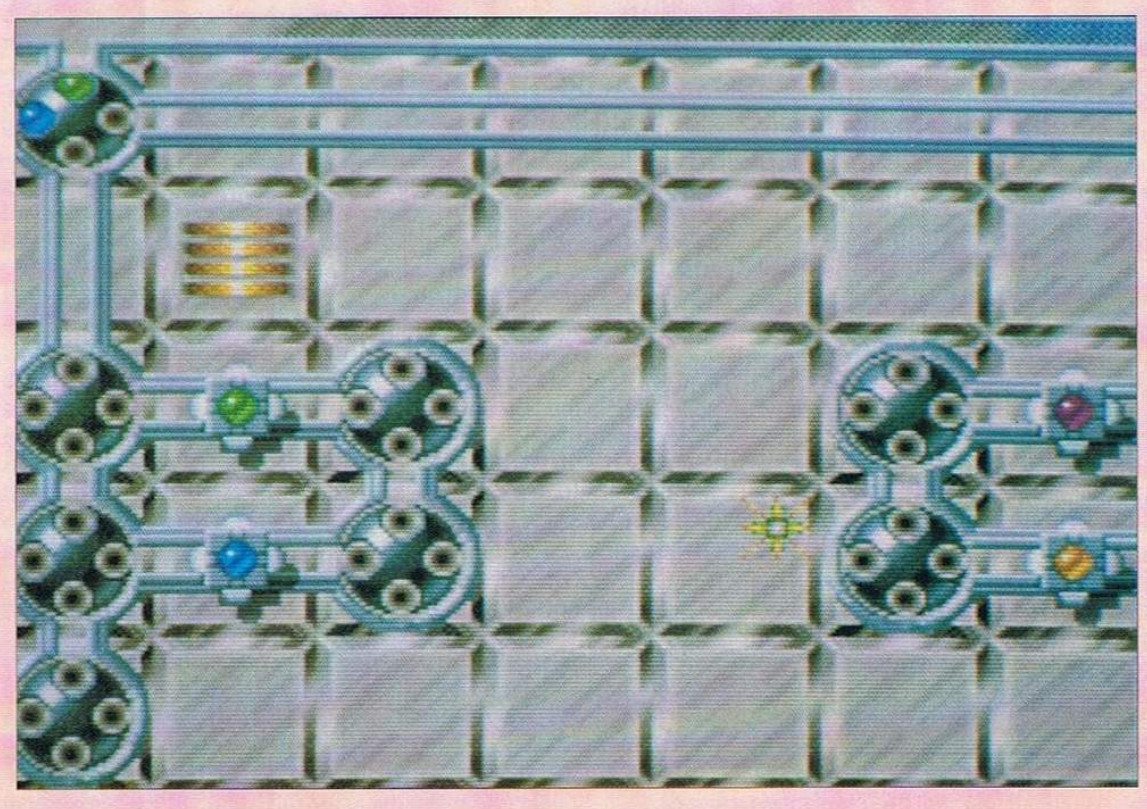
Divers gadgets rendent encore plus difficile la tâche du joueur : des sens uniques, des passages que seules les boules d'une certaine couleur peuvent franchir, des cellules de téléportation ou bien encore des feux tricolores qui vous obligent à faire sauter illico une roue pleine à craquer de petites sphères de la même couleur que le feu supérieur...

Bien que le temps soit limité, il ne se révèle pas très difficile de franchir la plupart des tableaux, même si ceux-ci semblent parfois d'une complexité déroutante. Ils se succèdent sans répit, et après avoir franchi quelques levels, le joueur, légèrement frustré par l'absence de véritable challenge dans le programme, commence à trouver *Logical* un peu lassant... Pourtant il apparaît bien difficile de s'arrêter de jouer car la curiosité pousse irrémédiablement à continuer jusqu'au stage suivant ! Les concepteurs auraient-ils saupoudré la disquette d'une nouvelle drogue terriblement accrocheuse ? Non...

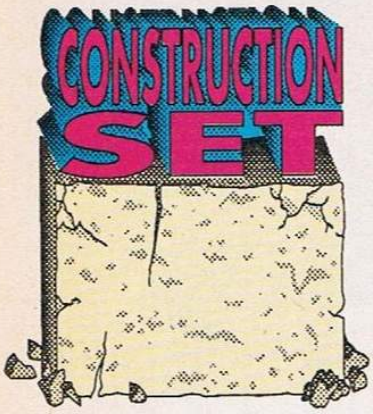
Le terrible fléau qui rend peu à peu le malheureux joueur dépendant de sa dose quotidienne de pixels, c'est tout simplement l'enfer du jeu !

Une disquette Rainbow Arts pour Amiga. Egalement disponible sur ST, PC et compatibles.

M.L.



INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●
SON : ●●●



LE PROJET XXX

(EPISODE 5)

COUCOU LE REVOILOU !

Après une fructueuse période de méditation, c'est reparti pour un tour.

Après le graphisme et les animations, penchons-nous maintenant sur la musique et les effets sonores. Malheureusement, il n'est pas question de traiter en détail ce domaine qui se révèle vite très technique et nécessiterait un dossier complet à lui tout seul. Mais ne nous décourageons pas et en avant pour l'essentiel...

MUSIC ON THE STAGE

Comme nous l'avions mentionné, l'équipe de Dominique devra faire appel à un spécialiste de la musique sur ordinateur au cours du développement de *XXX*. Sans que rien ne soit encore définitif pour ce dernier, nous avons eu l'occasion de joindre David Wittaker qui travaille avec eux sur **Valgaard.** C'était le moment ou jamais de se faire une idée de cette partie du projet...

Ce n'est plus une découverte, nous allons rencontrer une nouvelle fois ces deux limitations fondamentales que sont la place mémoire et le temps machine. Les deux ont déjà sérieusement été écornés par la partie graphique et il convient de bien peser les conséquences des méthodes suivies. Les grandes techniques existantes sont l'échantillonnage, qui consiste à rejouer une séquence comme avec un magnétophone et la synthèse sonore, qui recrée à chaque fois le son à l'aide de calculs ou d'un générateur sonore. Examinons un peu leurs avantages et leurs inconvénients respectifs.

ECHANTILLONNER...

Le son en général se manifeste comme une vibration qui agite l'air et arrive ainsi de proche en proche à notre tympan, et se caractérise - en gros - par sa fréquence fondamentale (grave ou aiguë), son timbre (mélange de fréquences plus élevées) et son intensité. Comme on ne tombe pas toujours sur la note pure d'un violon, tous ces paramètres vont varier au cours du temps... D'autres bruits vont venir se superposer etc. L'idée de l'échantillonnage est de "photographier" le son à des instants très rapprochés. Ainsi, comme l'œil qui regarde un film, l'oreille aura une impression de continuité au moment de la restitution par l'ordinateur.

Evidemment, il faut ensuite stocker le son dans l'ordinateur sous une forme utilisable, avant de l'envoyer vers la sortie sonore. Et c'est là que l'on commence à avoir des problèmes. En effet, pour obtenir un effet correct - sans plus - sur un bruit simple, il faut faire au moins 7 000 acquisitions par seconde ! Or, dans le cas du projet *XXX*, chaque acquisition prendra un octet.

Moralité, chaque seconde de bruitage prend 7 Ko de mémoire... La situation s'aggrave encore quand on veut obtenir de la "vraie musique" et non de simples effets sonores, comme une détonation par exemple.

A ce moment, il faut passer à des fréquences d'échantillonnage plus élevées, de l'ordre de 10-15 KHz, soit de 10 à 15 Ko par seconde...

PUIS RESTITUER...

Survient un second problème : ce n'est pas tout de stocker le son en mémoire, il faut ensuite l'envoyer vers le haut-parleur. Ceci ne pose aucun problème sur l'Amiga, qui dispose d'un coprocesseur auquel il suffit de dire où est rangé le son en mémoire et à quelle vitesse le jouer. En revanche, le ST et le PC ne proposent pas une telle facilité et le processeur doit aller au charbon remplir les registres du circuit son. S'il faut y accéder 7 000 fois par seconde, ça commence à prendre du temps. (Ne pas oublier de prévoir cette tâche supplémentaire pour le micro). En bref, plus on désire un beau son, plus il faut y consacrer de place mémoire et de temps machine. Pas question d'avoir le beurre, l'argent du beurre et les seins laiteux de la crémière !

Pour limiter l'encombrement mémoire, on a recours à plusieurs procédés - dont certains rappellent le découpage en blocs utilisé pour le graphisme. Si une même séquence se répète, on peut la stocker une seule fois dans un coin et y faire appel chaque fois que l'occasion se présente. Autre astuce possible, n'avoir en mémoire que la musique correspondant à la partie active du jeu. C'est-à-dire qu'on élimine ce qui ne sert pas... quitte à le recharger éventuellement plus tard. Voilà par exemple le sort de la musique de la page de présentation ou de la démo. En fin de compte, c'est tout de même

cette technique qui a été préférée en raison d'un rendu sonore supérieur.

ANALYSONS LA SYNTHESE !

Nous serons plus bref sur ce point, puisque le choix a été fait de privilégier l'échantillonnage dans le projet *XXX*. La musique synthétique se crée par superposition de courbes simples que peuvent engendrer les générateurs de son du ST et de l'Amiga. Il faut leur donner les paramètres classiques d'un bruitage avec ses variations d'amplitude, de fréquence et d'enveloppe. L'avantage de cette méthode est de ne consommer que peu de place mémoire mais elle se révèle inadéquate pour jouer par exemple un long morceau de musique. Son usage se restreindrait plutôt à produire des bruitages comme des explosions, le tonnerre etc.

Autre pépin, le PC ne possède pas un tel générateur et il revient au microprocesseur d'accomplir le travail de calcul. Ce qui se solde par un sérieux coût en temps machine pour un résultat médiocre. De toute manière, un PC non équipé d'une carte *AdLib*, *Sound Blaster* etc., n'a plus à faire la preuve de son infériorité dans le domaine sonore par rapport à un ST ou un Amiga.

En conclusion, sonoriser un jeu sur micro nécessite de savoir gérer un matériel de sortie sonore avec ses limitations (comme elles existent notamment sur le PC). Après, il faut choisir son mode de travail, l'échantillonnage ou la synthèse, puis faire le bilan des ressources nécessaires - afin de ne pas tomber à court de temps machine ou de place mémoire. A part ça, il suffit de laisser parler la créativité...

DAVID WITTAKER

Si on demande David d'un peu partout dans le monde, c'est parce qu'il représente le meilleur rapport qualité-prix dans son domaine... et que sa sœur Maria est un top-model dont les appas ont fait trembler plus d'un ! Aussi bien artiste que programmeur, il fait gagner du temps à une équipe. Seul problème : difficile de trouver un créneau dans son emploi du temps très chargé. En ce moment, il travaille déjà sur la fin de Valgaard avec l'équipe de Dominique et sera certainement sollicité pour notre *Projet XXX*...

Micro News : Comment êtes-vous devenu compositeur pour jeux vidéo ?

David Wittaker : *J'ai commencé par être musicien professionnel dans un groupe. L'informatique m'a tenté et j'ai développé des logiciels complets sur Vic 20 au début des années 80. Ensuite ce fut sur Commodore 64. Maintenant, je ne m'occupe plus que de la partie musicale.*

M.N. : Vous travaillez pour qui ?

D.W. : *Je suis un créateur indépendant et les programmeurs ou chefs de projet me passent des commandes. J'ai un atelier chez moi et suis en relation avec une foultitude de pays comme les Etats-Unis, le Canada, la Suis-se, l'Allemagne et même la lointaine Australie !*

MN : Où intervenez-vous dans un projet ?

DW : *En fait, je prends complètement en charge la partie sonore sur n'importe quel ordinateur (excepté le Macintosh) ou sur console. Je travaille également avec des cartes PC comme* AdLib *etc.*

M.N. : Vous dites "je prends complètement en charge"; vous effectuez aussi le travail de programmation ?

D.W. : *Oui, j'envoie à la fois les données musicales et des routines que j'ai créées pour l'ordinateur ou la console concernée. Ainsi, les programmeurs n'ont plus qu'à intégrer l'ensemble à leur projet sans avoir à se préoccuper de la mise au point que j'ai déjà faite.*

M.N. : Est-ce que ça n'a pas été un boulot énorme que d'assimiler la programmation de chaque ordinateur avec des caractérisques sonores particulières ?

D.W. : *Certes, c'est un gros travail mais on retrouve souvent les mêmes microprocesseurs, par exemple sur l'Atari et l'Amiga. Sur certaines consoles, c'est également le même processeur que ceux du Vic 20 et du Commodore 64, qui sont pour moi de vieilles connaissances. Autrement, l'assimilation des caractéristiques d'un nouveau coprocesseur sonore ne me prend que quelques jours...*

M.N. : Comment se passe la création, à partir de quoi ? Que vous donnent les programmeurs/graphistes ?

D.W. : *Ils me donnent une maquette ou un avant-projet et m'indiquent leurs contraintes techniques. A partir de là, je compose librement, puis je rends le travail.*

M.N. : Quel logiciel utilisez-vous pour composer ?

D.W. : CUBASE Software 2, *de Steinberg. C'est tout d'abord un séquenceur * qui enregistre ce que je joue sur un clavier. En outre, il permet la composition automatique à partir des éléments de base que j'y ai introduits. Ensuite, je n'ai plus qu'à repasser sa production à la main. Très pratique en cas de panne d'inspiration (rire).*

M.N. : Merci d'avoir supporté notre anglais !

*Un séquenceur est un outil permettant d'enregistrer des séquences de notes (d'où sa dénomination) en provenance d'un synthétiseur. On peut ensuite les traiter avant de les renvoyer au synthé pour voir "ce que ça donne". Et ainsi de suite...

PRÉGÉNÉRIQUE
AAAAAAAAA
FIN DU PRÉGÉNÉRIQUE.
Captain SCHMUCK
by
BERNARD JOUBERT
NEW YORK. JOHN PETIPETON FLANE DANS LA RUE LORSQUE SOUDAIN...
HORREUR! LE MONSTRE DU MUSÉE DE LA PRÉHISTOIRE... IL A PRIS VIE!
DES INNOCENTS POURRAIENT ÊTRE BLESSÉS, IL FAUT INTERVENIR!
ET C'EST UN JOB POUR ...
... CAPTAIN SCHMUCK!
DIEU QU'IL EST LAID! ON CROIRAIT VOIR:
☐ JEAN-EDERN HALLIER
☐ LE DENTIER À IGLESIAS
☐ GAINSBOURG MORT
☐ LA CONSCIENCE À SADDAM HUSSEIN
☐ GAINSBOURG VIVANT
☐ LE SLIP À DEPARDIEU
☐ TOUT ÇA EN MÊME TEMPS.
GROAARRRRRRR
RRRR
MUSEUM
SOYONS COURTOIS.
MONSIEUR L'ABOMINATION, J'AI LE REGRET DE VOUS SIGNALER QUE VOTRE PRÉSENCE INDISPOSE LA POPULATION.
toc toc
GRWA?
BAFFE!
MMMMMM
BON, LA COURTOISIE JE PEUX ME LA TAILLER EN POINTE!

GNiiii... BON. PUISQUE LA MANIÈRE FORTE S'IMPOSE...
ATTRAPE TOTO !
COMME CURE-DENT ÇA SERA PEUT-ÊTRE À TA TAILLE ?...
CRASH
PAR LA CRAVATE DU PRÉSIDENT !
I HAVE IT DANS LE DOS AGAIN !
CE N'EST PAS PAR LA FORCE QU'UN PAREIL ROSBIF SE COMBAT.
BON.
RUSONS
RUSONS
RUSONS
QU'EST-CE QUE J'EN AI FOUTU ? JE SUIS SÛR QU'IL M'EN RESTAIT UN.
AH ! LE VOILÀ !
O.K. L'HORREUR. TU VOIS SUR CE POSTER, C'EST UNE CHANTEUSE FRANÇAISE...
... L'ARME LA PLUS TERRIBLE QUE POSSÈDENT LES HUMAINS...
... CHANCRAL GROYA QU'ELLE S'APPELLE.
SI TU NOUS GONFLES, ON TE L'ENVOIE.
SUR L'AIR DE "BÉCASSINE C'EST MA COUSINE"...
(Arrêt cardiaque et tétanisation des voies respiratoires)
RÂÂÂ...
JE N'AURAI QU'UN MOT : CETTE FOIS-CI, CE N'EST PAS LA BELLE QUI A TUÉ LA BÊTE.
♫ tyrannosaure ♪ je l'adooore ♫ tyrannosaure ... j'en veux encooore
CYP ASSIST.

LE SAMOURAI

SATORI, PAS HARA-KIRI...

Ca y est ! C'était dur mais on y est enfin arrivé - à l'épiphanie, aux illuminations !

Super de se faire griller sur les plages au contact des rayons brûlants de notre soleil emblématique... D'ailleurs, à l'heure qu'il est, nous ne serions pas étonnés que notre honorable Senseï soit en train de guincher auprès de quelques douces et sensuelles geishas au corps d'ivoire patiné. Bref les vacances s'annoncent plutôt bien et ce que nous vous avons concocté stimulera agréablement vos organes sensoriels comme assoiffés de neuf.

ONINTENDO

LE NIN, LE TEN ET LE DO...

The Salamander Japan the Okinawa Moon Spot (Jack Kerouac)

Ou l'art des trois pouvoirs...Comme vous le savez, cette rubrique concerne principalement les jeux qui font leur apparition sur la Super Famicom et la console portable Game Boy. Fi de la Nes qui virevolte au gré du vent de l'import officiel - la rubrique consoles du journal lui suffit. Mais la SFC, c'est bien autre chose !

Arthur Quest

Goemon Fight

Tout d'abord, rappelons la sortie pour le mois de juillet d'**Arthur Quest**, cartouche 8 mégas de Capcom et vue au C.E.S. de Chicago sous le nom de *Super Ghoul's'n Ghosts*... Une vraie merveille ! **Goemon Fight**, une cartouche 8 mégas de Konami - notre chouchou - verra le jour à la mi-juillet. Quant à **Super R-Type** (une cartouche 8 mégas aussi) d'Irem, vue aussi au C.E.S. ça se révèle beaucoup moins impressionnant que dans la version arcade pour les animations (toujours ce problème de ralentissement dû à une programmation pas tout à fait parfaite - un certain manque de maîtrise en l'occurrence). **Y-S 3** de Falcom, édité par Tonkin House (début juillet) sortira sous deux formes différentes : celle de **Wanderer from Y-S**, les trois volumes dans une seule et même compilation, et de l'autre côté **Y-S 3** tout seul.

Super R-Type

Y-S 3

Y-S 3

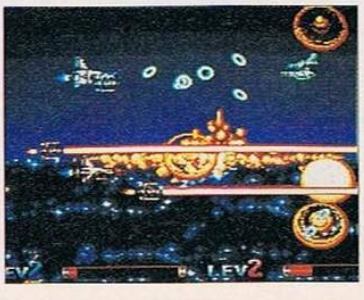
Passons aux choses sérieuses. Chaque mois, oncle Sam et moi-même tâchons de vous tenir au courant de tout ce qui se bricole au Japon, aux States ou dans d'autres pays intéressés par notre affaire. Ce bel été n'échappe pas à la règle.

Les amateurs de fanfreluches et de shooting games ne pourront que s'agenouiller pieusement devant une telle réalisation. C'est dantesque, montrueux... Il n'existe pas de mots pour exprimer mon engouement. Vous vous rappelez **Darius Twin**, ce méga-shoot'em up sorti il y a deux mois - le premier jeu de tir où l'on pouvait s'éclater à deux simultanément. Aujourd'hui le delirium tremens risque de vous frapper de plein fouet. D'ailleurs Jaleco, qui nous avait pondu l'infâme **Big Run**, s'était rattrapé avec **Super Professional Baseball** (testé ce mois dans les Tops). Avec **E.D.F.** (nom électrique pour nous les Français) Jaleco fait cette fois dans l'apothéose. Bien qu'il s'agisse d'un jeu de tir traditionnel, les qualités que lui ont conférées les programmeurs font de ce bijou l'un des meilleurs exutoires galactiques disponibles sur la SFC. Pas d'impatience les p'tits loups, il sortira en septembre juste pour la rentrée des classes (bigre ! Que n'ai-je pas dit là... euh... je plaisantais !) sur une cartouche 8 mégas plus une SRAM de 64 Ko (pour deux personnes - à consommer avec modération).

Toujours dans l'espace - ce vide qui nous fait tant rêver - les dingues de stratégie vont enfin pouvoir jouer exprimer leur talents avec **Earth Light**. Il s'agit du premier jeu d'Hudson Soft pour la Nintendo 16 bits et de l'un des meilleurs simulateurs stratégiques que l'on pourra se procurer au hasard des emplettes du mois de septembre (cette période fatale). Selon nos informations, la cartouche comportera 6 mégas et une SRAM pour les sauvegardes. Avis aux amateurs !

Lorsque l'on parle de Nintendo, deux personnages nous viennent immédiatement à l'esprit : Mario et Lynk. Tous deux mascottes de Nintendo, they are back et tout particulièrement Lynk pour le troisième volet de la saga des **Zelda**. Annoncé dans le numéro n° 47 de Micro News sous le label **Zelda 3** de Nintendo, ce nouvel épisode porte en fait le nom de **The New Adventure of Zelda**. On y retrouve donc Lynk aux prises avec des vilains (aïe !) qui lui ont piqué sa nénette (de ce côté-là rien de bien novateur). Le jeu se déroule en 3-D comme le premier mais se montre supérieur graphiquement et pour cause... Ça regorge de couleurs et le principe demeure le même. Vous devrez rechercher une certain nombre d'objets et d'informations afin de progresser dans vos péripéties. Seuls votre courage et votre perspicacité viendront à bout de vos peines.

E.D.F.



Earth Light

Zelda 3

Area 88

Zelda 3

Area 88

Mais comme l'été est chaud, les news le sont aussi. Il y a quatre mois déjà, on vous proposait quelques images d'**Area 88**, de Capcom (plus connu sous le nom d'**U.N. Squadron**) - retenez votre souffle ! Le jeu pointera enfin le bout de son nez à la mi-juillet sur une cartouche 8 mégas (on trouve rarement moins). Vous y affronterez toutes sortes d'avions, dont les bombardiers invisibles B-2, ainsi que le B-1A, histoire de vous faire la main. Visez-moi ces photos...

Après le tir à outrance, voici les folles aventures de **Joe & Mac** (de Data East), qui font dans le comique absolu. Nul autre séducteur n'a rameuté autant de femmes que Mac, qui laisse bien souvent son frère en plan sans la moindre poupée à se mettre sous la libido. Seulement voilà, quand

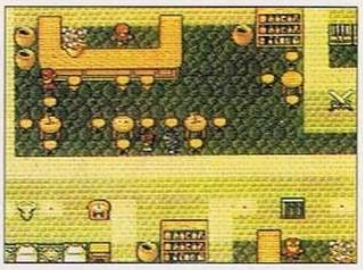
Joe & Mac

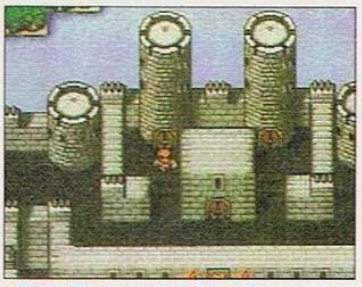
Joe & Mac

heureux, car il se classe parmi les meilleurs jeux d'aventure/rôle et se compose de plusieurs phases : celle d'arcade, où vous devez déplacer votre personnage comme dans **Y-S 1,** en allant d'un lieu à l'autre à la recherche d'objets et de personnages porteurs d'informations. Une autre totalement novatrice : il s'agit d'un stage en 3-D avec effets de rotation et de zoom simultanés - un peu comme dans **Pilot Wings.** Enfin une phase de combat durant laquelle les adversaires se trouvent face à face comme dans **Lang-Lysser** (testé dans le n° 48 sur Mega Drive). Il vous y sera possible d'influer sur le cours de la partie par l'intermédiaire d'icônes qui proposent diverses options et armes. Le joueur peut choisir en fonction de ses besoins entre plusieurs personnages (système très souvent utilisé pour les jeux de cette catégorie). Un petit bijou qui pèsera lourd dans la balance de ceux qui hésitent à acheter une 16 bits.

on dispose d'un harem et qu'on n'a pas l'équipement nécessaire pour le combler, on se fait généralement piquer toutes ses gonzesses. Alors commencent les terribles représailles des deux frères, qui bouffonnent dans toutes leurs actions avec une maladresse rare. Bref vous devrez, au travers de stages hilarants, éclater la tronche de multiples bestioles avant de libérer vos donzelles en chaleur. Loufoque et délirant, ça sort en octobre.

Vous aimez l'aventure... Vous aimez les sucettes à l'anis d'Annie, euh... les jeux de rôle... Alors ne pleurez plus... Après la trilogie des **Y-S**, l'épopée des **Zelda**, la saga des **Ultima** et la série télévisée *Dallas*, voici le quatrième volet des **Final Fantasy**.





Final Fantasy 4

Final Fantasy 4 fera plus d'un

Super Ultra Baseball

avant de tomber dans la foule. Et ce n'est pas tout : quand un joueur frappe la balle de toutes ses forces et l'envoie frapper le mur, elle explose comme une grenade.

On continue dans la foulée avec **Ganba League - Professional Baseball** dont on vous avait fait l'éloge le mois dernier... Il sera enfin disponible courant juillet !

Aux origines - à en croire le nombre de nanars qui traînaient sur la Super Famicom - on était en droit de se demander si la machine possédait autant de capacités que Nintendo le prétendait. Il existait certes des jeux comme **Pilot Wings**, **Super Mario World** et **F-Zero** pour conforter ses dires, mais cela ne suffisait pas à faire oublier l'horreur de **Bombuzal** et l'insigne médiocrité de **Big Run**. Aujourd'hui, et pour ceux qui avaient apprécié à sa juste valeur **F-Zero**, voici **Hyper Zone**. Très proche de **Battle Ace** sur la Nec Super Grafx, ce jeu fait appel aux mêmes routines que dans **F-Zero** mais cette fois le véhicule piloté doit se mouvoir entre un sol et un plafond. L'effet de 3-D apparaît encore plus saisissant - voilà à ma connaissance le premier jeu dans lequel les programmeurs font appel aux zooms de sprites. Rappelons

Hyper Zone

Les simulations sportives ne manquent pas actuellement sur les consoles. J'irai même jusqu'à poser la question suivante : " Quelle machine n'a pas son ou ses jeux de baseball ? La Super Famicom n'échappe pas à la règle...

Après **Super Professionnal Baseball** de Jaleco, voici **Super Ultra Baseball**, de Culture Brain. Non content de nous proposer une simulation de base-ball dynamique, l'éditeur se permet le luxe de surpasser Jaleco (faut tout de même le faire surtout lorsqu'on se réfère au test de ce mois-ci). L'aspect général se révèle assez violent, en fait chaque animation et chaque coup sont investis d'une puissance, je vous raconte pas... Tenez par exemple, quand on effectue un homerun, la balle s'enflamme littéralement

Ganba League

DURANT TOUT L'ETE

Micro NEWS

FR3

UNE PÊCHE D'ENFER

S'ASSOCIENT POUR VOUS PRESENTER UNE PECHE D'ENFER !

Une Pêche d'Enfer, le Magazine des 15-25 ans sera présent tout l'été, du 3 juillet au 4 septembre, chaque mercredi entre 18 heures et 18 heures 30 sur FR3.
Au total 10 émissions pleines d'entrain ! Comme à l'accoutumée, vous y découvrirez les infos, les reportages et les clips qui vous intéressent... Et plus encore...

UN MEGACONCOURS PAR SEMAINE !

Chaque émission sera également l'occasion pour l'un d'entre vous de gagner un ensemble de lots prestigieux :
1 Atari 520 STE + Power Pack, 1 pin's FR3, 1 blouson, un pin's Micro News ainsi qu'un abonnement gratuit d'un an.

La règle du jeu est simple. Une question par semaine, deux réponses possibles. Inscrivez la bonne réponse sur le bon à découper ci- dessous ou sur une simple carte postale mentionnant vos nom, prénom, âge et adresse, et expédiez le tout à **FR3, 42 bis, rue de Lourmel, 75015 Paris**.
(A la suite de chaque émission, vous pourrez retrouver la question, ainsi que les deux réponses proposées sur le 3615 MICRONEWS.)
Les personnes ayant répondu correctement à la question posée lors d'une des dix émissions seront départagées par un tirage au sort le 12 septembre 1991, en présence de **Maître Llouquet, huissier de justice à Paris.**
Les résultats, ainsi que les réponses aux dix questions seront publiés dans le numéro 51 de Micro News daté d'octobre et apparaîtront dès le 15 septembre sur le 3615 FR3 ainsi que le 3615 MICRONEWS.
Les lots seront expédiés dans un délai de 2 mois après le tirage au sort.

EXTRAIT DU REGLEMENT

Ce concours, organisé conjointement par France Régions 3 et les Publications Georges Ventillard, ouvert à toutes personnes, à l'exclusion des membres des sociétés organisatrices et de leur famille, est doté du lot suivant : 1 Atari 520 STE + Power Pack, 1 blouson Micro News, 1 pin's Micro News, 1 pin's FR3, 1 abonnement d'un an à Micro News - d'une valeur globale de 4 200 F - et ce sur une durée de 10 semaines à compter du 3 juillet 1991. Sera déclarée gagnante la personne ayant répondu de manière exacte à la question posée. En cas d'ex aequo, le gagnant sera désigné par tirage au sort sous contrôle d'huissier. Date limite de participation : 10/09/91, le cachet de la poste faisant foi. Le règlement déposé chez Maître Llouquet, huissier de justice à Paris, peut être obtenu sur simple demande écrite à Publications Georges Ventillard "Une Pêche d'Enfer" FR3 - Micro News, 2 à 12, rue de Bellevue, 75940 Paris Cedex 19.

BULLETIN DE PARTICIPATION

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code postal : ..... Ville : .....
Age : .....
Réponse : .....
.....

Ce bon à découper dûment rempli doit être retourné avant le 10 septembre 1991, le cachet de la poste faisant foi, à FR3 "Une Pêche d'Enfer", 42 bis, rue de Lourmel, 75015 Paris.

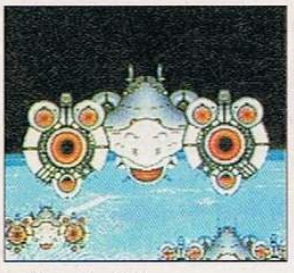
Dragon's Slayer Family

que les seuls zooms utilisés jusqu'à présent étaient ceux des écrans complets. Il sera commercialisé au Japon durant le mois d'août, sur une cartouche 8 mégas.

Ce sont les amateurs et ex-amateurs du standard MSX qui vont être contents... Après avoir adapté à tire-larigot sur pratiquement toutes les machines la saga des **Y-S**, Falcom récidive désormais avec **Dragon's Slayer Family** - sixième épisode de la série ! Le meilleur de celle-ci d'ailleurs, tant par les graphismes que par les musiques. A noter qu'il fut le premier soft sur MSX programmé en FM. Côté musical, pas de soucis à se faire, la conversion devrait être des plus réussies. Le jeu n'a subi aucune modification radicale et ne souffre pas le moins du monde d'avoir été adapté par un éditeur autre que Falcom, pour des raisons purement commerciales - l'éditeur japonais se réservant pour les machines qu'il a sous contrat. Seul ombre au tableau : la date de sortie n'est pas encore officialisée.

O joie, ô bonheur extrême ! Je suis enfin comblé... Après plus de trois mois d'attente, je vous fais savoir que **Tchibimaruko Chan** d'Epoc n'a toujours pas montré le bout de son nez (diantre !). Ce jeu de plateforme qui met en scène la petite écolière ne sortira pas avant la rentrée. Ceux qui aimeraient en savoir un peu plus sur Tchibimaruko peuvent se reporter aux Micro News n° 47 et 48. Bien d'autres nouveautés piétinent à l'entrée - entre autres, le mégashoot'em up d'un éditeur qui fait ses début sur la SFC. Il s'agit d'Atena, qui se confine habituellement aux machines d'arcade. C'est d'ailleurs un de ses hits qui se voit converti... **S.T.G** est le premier shooting game à scrolling vertical sur Nintendo, et si l'on en croit les dires de cet éditeur, l'adaptation sera extrêmement proche de l'arcade.

En témoignent ces quelques photos, qui vous permettront de vous faire une opinion.



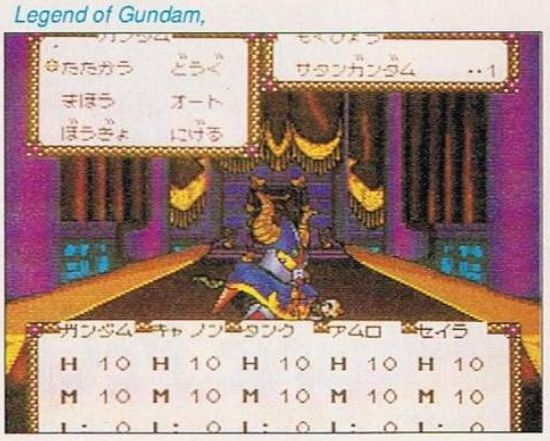
S.T.G

Enfin, Konami vient d'annoncer officiellement la commercialisation prochaine de **Teenage Mutant Hero Turtles Ninja 2** (le retour) sur une cartouche de 8 mégas. Ainsi que de **Castlevania 4**, présenté au C.E.S. de Chicago sous le nom de **Super Castlevania 3** - ils ne savent plus quoi inventer pour différencier les versions japonaises de celles qui sont destinées aux Etats-Unis.

Pour conclure, aargh...voici **SD Legend of Gundam**, de Bandaï. Encore une parodie des superhéros nippons ! Voir des nabots japonais se prendre on ne peut plus au sérieux, ça vaut son pesant de burnes séchées. Si vous aimez l'aventure, **Gundam** fera partie de votre collection. Le soft se présente en fausse 3-D (ou 3-D isométrique) vue de haut comme dans **Gdleen** et se déroule comme la plupart des softs du genre. Ramasser des objets, interroger d'autres personnages, acheter des armes etc... sera votre lot de tous les instants. Souhaitons que cette nouveauté ne sombre pas dans le ridicule comme l'avait fait hélas **SD Great Battle**, de Banpresto. Vous voulez toujours vous faire harakiri... ?

Tchibimaruko Chan

Legend of Gundam,



LE JOY PAS DEMONIAQUE

Le mois dernier, Senseï était heureux de vous présenter deux nouveaux périphériques destinés à la Super Famicom. Ces deux interfaces proposées par Hal Laboratory (le **JB King** et le **Turbo King**, vus au C.E.S. au cœur du stand Nintendo) semblaient démoniaques et surtout bourrées d'options des plus intéressantes.

Aujourd'hui c'est la frime... euh, la firme ASCII qui nous balance à la face un superjoypad. Malgré une ergonomie certaine (fort discrète au demeurant) il dispose à peu près des mêmes fonctions que le **JB King** et ressemble étrangement aux joys d'origine livrés avec la console (homogénéité oblige). Chacun des boutons se voit donc affublé d'un accélérateur de tir à trois positions, alors que le **JB** disposait d'un variateur qui offrait un plus grand éventail de cadences au joueur.

Ce nouveau joujou sera disponible au Japon courant septembre. On peut donc espérer le voir arriver bientôt dans notre beau pays...

NEC PAS DES NECROPHILES

Shining essences of universes of stars (Jack Kerouac)

Héhé, les Necphiles sont loin d'être des nécrophiles ! L'amour des news avant tout - fi des viandes nécrosées... V'là que déboulent les nouveautés Nec Avenue avec tout d'abord l'incontournable **Super Darius 2**, CD-ROM issu d'un deal hybride impliquant *Darius 2* sur Mega Drive et *Darius Twin* sur Super Famicom. Vous pourrez jouer à deux, à travers 26 stages, et bénéficierez des avantages du CD-ROM - que demander de plus ? Les graphismes se révèlent de plus en plus impressionnants mais malheureusement la date de sortie reste dans le vague le plus obscur...

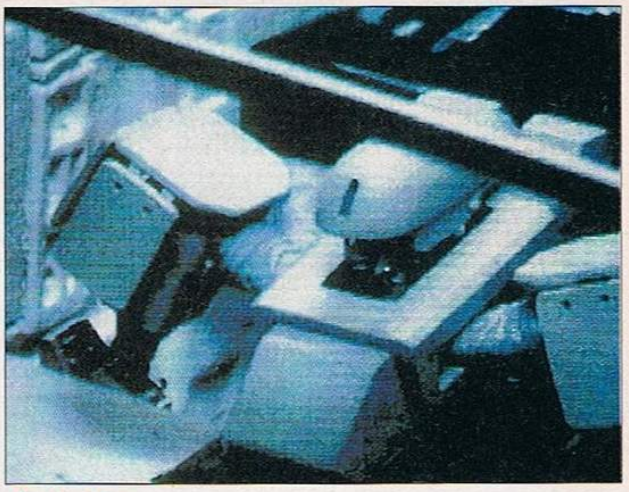
Super Darius 2

Toujours de chez Nec Avenue, **Super Fantasy Zone** semble être un mélange (one more time, old fellows) de *Space Harrier* pour l'effet 3-D et de *Fantasy Zone* pour la repique des personnages et des décors. Tout cela donne naissance à un shoot'em up CD-ROM mignon tout plein. A noter que bergèrent les fonctions "continue" et "power stick" - à quand le nanan ?

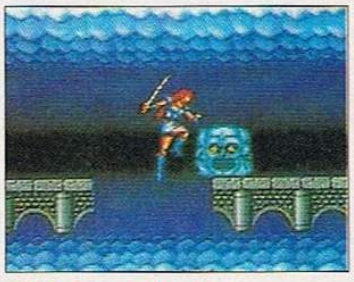
Changeons d'éditeur et dirigeons-nous vers le monde enchanté de Nihon Bussan avec **Fighting Run**, un jeu d'action de 4 mégas dont l'action se situe au 21ème siècle, en un monde pour une fois serein et égalitaire, et qui pourtant adore une violence bien particulière, dont le débouché cathartique passe par une compétition genre *Running Man*, où les acteurs principaux ne sont autres que des robots. Attendons donc patiemment sa sortie...

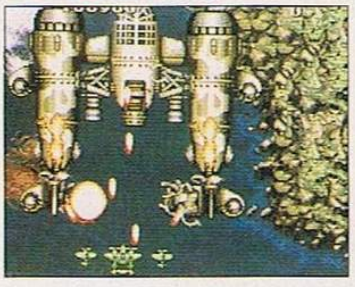
Ah, que vois-je... **Valis 4**, la suite tant attendue de *Valis 3*. Comme son prédécesseur, ce jeu de Telenet Japan déroule en CD-ROM et vous permettra, lorsque vous serez lassé de jouer (ça peut arriver), de sauvegarder la partie en cours grâce au très serviable *Back Up Memory*. Inutile je suppose de vous narrer le scénario de *Valis 4* qui nous parviendra... Mais quels sont ces serpents qui sifflent sur nos têtes, d'autant qu'il paraît bien plus intéressant !

Sans transition (nous n'irons pas par quatre chemins), attachons-nous à l'incontournable Hudson qui va nous balancer le 23 août ce qui constituera le quatrième jeu Super Grafx - à savoir **1941 Counter Attack**, shoot'em up de 8 mégas (reprise de quoi à votre avis ?), passionnant, excitant et énervant - à deux si vous le voulez. Bien que l'action se situe en 1941, les éditeurs ne se sont pas gênés pour équiper leur coucou de canons à laser ou autres "homing missiles" (ah les sacripants). Ce détail ne nous empêchera pas de savourer les appétissants graphismes et les délectables décors, que nous pourrons interminablement admirer selon le con-tinuum de notre propre espace-temps. Une véritable merveille digne de la NEO-GEO !


Fighting Run

Valis 4

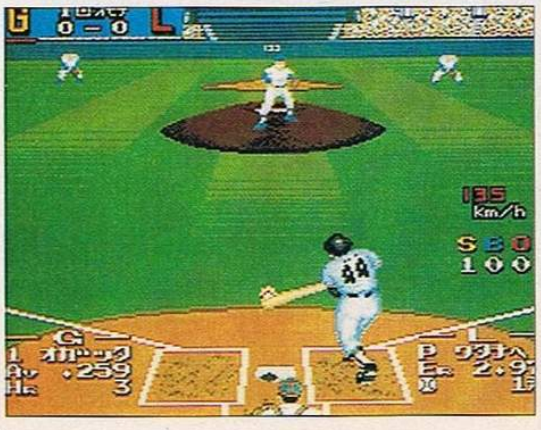

1941 Counter Attack,



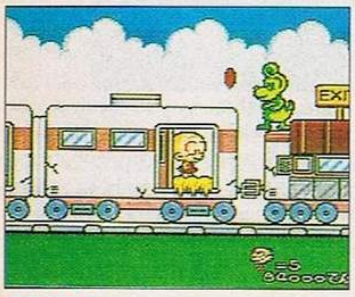
Super Fantasy Zone

Qui l'eût cru ! Après nous avoir balancé à la tronche son fabuleux *Power League 3* il y de cela près de dix mois, Hudson Soft récidive avec un monstrueux base-ball, qui porte le nom - ô combien original - de **Power League 4**. Cette magnifique simulation propose un mode "tournament" à quatre joueurs (en l'occurrence quatre équipes différentes), de même que le traditionnel "watch mode". Outre les banales options, le soft comporte six stages au choix et deux douzaines d'équipes arborant leurs couleurs et mascottes propres. Les animations ont été

Power League 4.



PC Kid 2



PC Kid 2

travaillées de façon à se rapprocher au maximum de la réalité et de procurer au joueur la sensation de participer véritablement à un match. Alors prenez votre mal en patience, tordez-le dans tous les sens, ce big soft sera commercialisé le 9 août au Japon...

Tout monde connaît le célèbre Bonk - héros et mascotte de Hudson Soft. Vous savez... ce petit bonhomme au look quelque peu néandertalien... Il est de retour dans **PC Kid 2** (disponible courant juillet) pour de nouvelles péripéties et de nouveaux combats tous plus délirants les uns que les autres. Certaines améliorations ont été apportées afin de conférer au jeu un comique encore plus virulent : Bonk peut maintenant se suspendre à n'importe quoi et n'importe comment avec sa mâchoire, et nager sous l'eau sans pour autant perdre de l'énergie. Les photos parlent d'elles-mêmes et il se rapproche de la série des *Mario Bros...*

Dans le dernier numéro, cher lecteur, nous balbutiions, le Maître et moi, à propos de **Neutopia 2** (de Naxat Soft) dont nous connaissions pourtant l'existence. Mais il n'est jamais trop tard pour bien faire... Soyons précis et appuyons-nous sur des chiffres et entre autres sur le prix - 7 200 yens - et la date de sortie - le 27 septembre. **Neutopia 2** se révèle comme un jeu d'action de 6 mégas ayant pour fonction principale le plaisir ludique, grandement aidé par le *Back Up Memory* et le *Password Sys*tem. Que dire de plus, sinon que ça ressemble à un jeu de rôle et que c'est la suite de... *Neutopia*. Mieux vaut attendre son apparition avant de délirer définitivement maison...

Dans un tout autre genre, on ne pouvait pas espérer mieux que **The Paradise Show** de Taito et non pas **Long Nosed of Goblins** comme un certain magazine l'avait impudemment nommé (hey mec ! Tu ferais bien de changer de métier...). Nous sommes le samedi, jour du paradis dans le monde enchanté de Hanata-Kadaka (ah que !). Mais ne voilà-t-il pas que le méchant Giganda a pris la petite Inali en otage - le vilain pervers ! Là où le bât blesse c'est qu'elle avait un petit ami, Konta - héros de ce jeu - qui va foutre la merde pour la sauver des griffes de l'ignoble et mou personnage (genre Peyrelon). Désopilant au possible, **The Paradise Show** se présente comme un jeu de plateau doté de backgrounds qui ressemblent étrangement à ceux de **Super Mario World** sur SFC... Disponible au Japon le 9 août.

The Paradise Show

Efera and Juliora

Family Jockey

En septembre, Brain Grey va sortir son premier jeu d'action/rôle sur CD-ROM (fonction *Back Up Memory* incluse) : **Efera and Juliora, the Emblem from Darkness** (titre absolument complet). Deux unités (humaines et sororales) issues de la même matrice (la Rum) vont devoir sauver cette dernière de l'Obscurité. Pour réussir, ils devront détruire l'emblème correspondant (the Emblem). Vous aurez donc à piloter les deux adolescentes aux pouvoirs différents - Efera fait dans la magie alors que Juliora pète le feu sous les apparences d'une guerrière vachement baisable - et à leur faire parcourir un long trajet semé d'embûches retorses à souhait. Si vous voulez qu'elles y arrivent, vous avez intérêt à vous magner le rond.

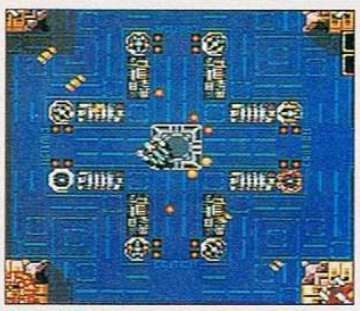
Neutopia 2

Enfin nous achèverons avec une simulation sportive des plus novatrices... **Family Jockey**, de Namcot, galope comme une simulation hippique, dans laquelle les amateurs et les turfistes confirmés s'adonnent aux joies frelatées du pari imbécile. Le jeu comporte plusieurs hippodromes variant selon le type de prix disputé. Il est possible de jouer à deux simultanément et contre la console. Vous devrez cependant éviter les obstacles et autres saloperies de ce style si vous voulez prétendre au titre de champion... Chaque concurrent peut choisir ses équipements et sélectionner son cheval parmi toute une écurie. Encore un jeu à ne pas piquer de la seringue miracle ! Rappelons en passant la sortie de **Coryoon** (de Naxat

REMUE-MENINGES CHEZ NEC

Soft) - date de sortie : septembre - et de **Metal Stocker** (de Face), présenté le mois dernier dans notre rubrique news - sortie en juillet...

Coryoon



Metal Stocker

Depuis quelques mois, les rumeurs allaient bon train au sujet de nouvelles consoles élaborées par Nec... Toutes vérifications faites, voici ce qui va provoquer chez vous étonnement et jouissance...

Commencons par la nouvelle Nec Core ou **Core Grafx 2**. Cette nouvelle version mérite toute notre attention : son prix sera inchangé, pour une palette de 512 couleurs (contre 256 pour la Core Grafx), 6 canaux stéréo contre 1 (sachant que seule la voix FM relevait précédemment de la stéréo), une mémoire cache de 540 Ko de RAM, destinée au stockage de données digitales audio, et enfin une carrosserie identique. Elle devrait débouler sous peu sur le marché français.

Ça nous amène au **Super CD-ROM 2 System** qui n'aura pas besoin du *Card System version 3.0* et pourra également s'encastrer dans toutes les carrosseries Nec (à part le Nec Shuttle). Tenez, à propos de ce *Card System* : il sera remplacé par une Work RAM sur l'interface dont je vais maintenant vous parler. En effet, voici que surgit le **2 mégas CD-ROM Soft** (ou *PC Engine Duo*). En clair c'est le nouveau boîtier qui va remplacer au pied levé l'interface Unit (vous savez, cette valise qui protège votre CD-ROM et votre Nec préférée). Là où ça commence à mettre la puce à l'oreille, c'est que le *2 mégas CD-ROM Soft*, un bloc

6, Rue d'Aguesseau 92100 Boulogne – Métro: Boulogne – Jean Jaurés Tél: (1) 48 25 39 83
FAX: (1) 46 05 75 09

HAZARDOUS AREA

Horaires Mardi au Vendredi 10h30–13h00;14h30–19h00, Samedi 10h30–19h00

SEGA MEGADRIVE

ALESTE	*375 F*	PHELIOS	345 F
ARROW FLASH	395 F	REVENGE OF SHINOBI	365 F
ARNOLD PALMER GOLF	395 F	RING SIDE ANGEL	375 F
ATOMIC ROBOT KID	*345 F*	SHADOW DANCER	345 F
BATMAN	*345 F*	SOBOKAN	395 F
BURNING FORCE	375 F	*STRIDER*	*395 F*
BUSTER DOUGLAS	295 F	SUPER HYDLIDE	495 F
CRACKDOWN	395 F	SUPER MONACO	375 F
DANGEROUS SEED	395 F	SUPER VOLLEY BALL	375 F
DICK TRACY	375 F	SWORD VERMILLON	595 F
DJ BOY	345 F	*THUNDER FORCE 3*	*299 F*
ELEMENTAL MASTER	395 F	TRAMPOLINE TERROR	365 F
E SWAT	295 F	VOLVIEF	345 F
FATMAN	395 F	WHIP RUSH	345 F
FINAL ZONE	395 F	WONDER BOY	395 F
GAIARES	*345 F*		
GAIN GROUND	395 F	**BURAI FIGHTER**	**345 F**
GRANADA	395 F	**CRIME TRAVELLER**	**395 F**
GYNOUG	299 F	**DANDO**	**395 F**
HARD DRIVIN'	395 F	**DEATH BY STEEL**	**395 F**
HEAVY UNIT	*299 F*	**DEVIL HUNTER**	**395 F**
HELLFIRE	395 F	**LAKERS VS CELTIC**	**349 F**
INSECTOR X	395 F	**MAPPY LAND**	**395 F**
JOE MONTANA FOOTBALL	375 F	**MIDNIGHT RESISTANCE**	**349 F**
KA GE KI	395 F	**SONIC THE HEDGEHOG**	**450 F**
LAZORDA BASEBALL	450 F	**SUPER AIR WOLF**	**450 F**
LEYNOS	375 F	**VALIS III**	**450 F**
MAGICAL BOY	365 F	**VERITEX**	**395 F**
MICKEY	*345 F*	**WRESTLE BALL**	**395 F**
PHANTASY STAR 2	495 F	**WRESLE WAR**	**375 F**

Les jeux de l'été

GYNOUG	299 F
HEAVY UNIT	299 F
THUNDER FORCE III	249 F
M.RESISTANCE	349 F
CELTICS VS LAKERS	349 F

OFFRE VALABLE JUSQU'AU 31 AOUT

Fermetures
Le Lundi durant les mois de Juillet et d'Aout
Congé annuel du 6 au 26 Aout

MEGADRIVE + 2 JEUX 1 290 F

MEGADRIVE + 4 JEUX 1 690 F

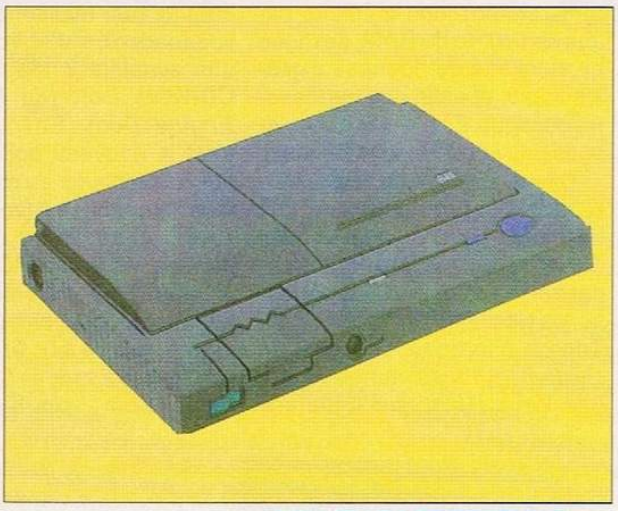
ECHANGES
CHANGER DE JEU MEGADRIVE POUR 100 F
PAR V.P.C 120 F

NEO–GEO + CYBER LIP 3 490 F

EXCLUSIF SUPERFAMICOM
LES COULEURS NTSC SUR VOTRE TV PAL / SECAM
CORRECTEUR DE COULEUR
399 F

LYNX + HOUSSE CEINTURE + 1 JEU 990 F

SUPER FAMICOM + 1 JEU 2 990 F



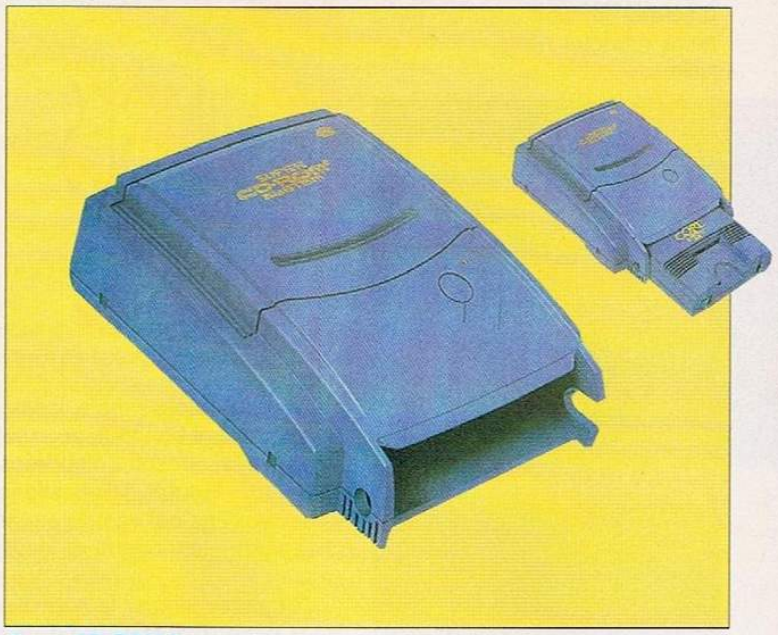
NOUVELLE NEC PORTABLE

compact incluant le PC Engine System (la machine de base) et le CD-ROM 2 (à droite), se présentera en fait comme un ensemble portable (très solide) pour la plus grande joie des Necphiles. Si nous regardons de plus près la machine, nous nous aperçevons que sur le devant se trouvent une entrée joypad, une entrée pour la carte, un gros bouton actionnant l'ouverture du CD-ROM et un autre à côté - permettant de verrouiller ladite ouverture.

Sur le côté, une prise vidéo servira d'intermédiaire entre l'interface principale et l'éventuel moniteur. Cependant, au cas où auriez envie de jouer dans un endroit public, vous pourrez - le cas échéant - brancher (via la prise) le **C-LD 430**, moniteur compact portable (plus couramment appelé *Nec Cristal Vision*). A ce sujet, les constructeurs ont précisé qu'ils avaient l'intention de sortir un autre modèle de moniteur portable avant Noël. A l'arrière de la machine trône la batterie (1 à 5 heures d'autonomie selon l'utilisation de l'interface).

Signalons que la taille de la *PC Engine Duo* sera approximativement celle du format A4. Tous ces merveilleux bidules et machins arriveront probablement avant la fin de l'année et vous comprendrez - pourquoi nous vous en avons parlé avant les vacances. A plus les fanas !

C-LD 430



Super CD-ROM 2

SEGA MEGA... RANTI A VIE !

Merrily we roll along (Jack Kerouac)

Allons-y donc gaiement avec tout d'abord, dans ce que nous pourrions appeler le feuilleton des reprises endiablées, un soft de Technosoft/Naxat Soft répondant au nom enchanté de **Devil Crash** (alias *Devil Crush* sur Nec). Nous avons affaire comme dans ce dernier à une simulation de flipper infernale qui rayonne du point de vue graphique. Date de sortie au Japon : 9 juin.

Après le gore, passons au gai l'an neuf avec un soft de Reno/Telenet - **SD Valis** -, parodie enchanteresse de la saga des *Valis*. Reprenant tous les détails et l'intégralité des principes de jeu associés aux *Valis* du même métal, (avec néanmoins en prime une grosse touche d'humour simplet et mignon), **SD Valis** devrait mobiliser votre attention

SD Valis

Beast Warriors

lors de sa sortie, prévue au cours du mois d'août. A suivre...

Toujours de chez Reno/Telenet, un jeu de baston devrait atterrir sur votre dentier courant septembre : **Beast Warriors**, castagne dont l'action se déroulera sur un ring où vous aurez, en tant qu'insupportable pied-tendre, à régler vos comptes avec des calibres évidemment plus expérimentés que vous. Nous vous tiendrons au courant, d'autant plus que les graphismes semblent vraiment dignes de

Devil Crash

Galaxy Force 2

la Mega Drive.

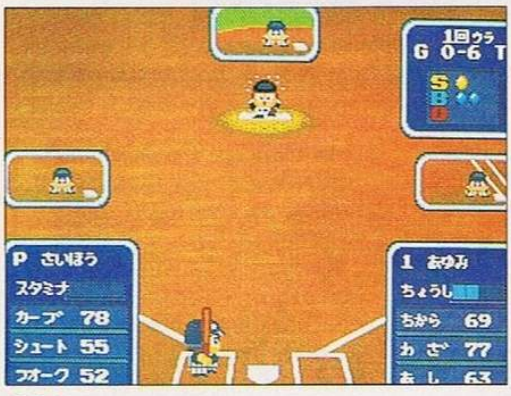
Ce mois de septembre sera aussi le mois du shoot'em up 3-D puisque Data East/Telenet balancera sur le marché **Galaxy Force 2**, reprise du célèbre jeu d'arcade du même nom. Un truc de 8 mégas qui dévastera le 13 les morlingues japonais.

Après la version Nec et la version Super Famicom, voici la version Sega Mega Drive 8 mégas d'**Y-S 3,** refonte effectuée par Reno/Falcom. Ce classique, troisième du nom, devrait pointer le nez au mois d'octobre.

L'univers Sega n'a pas de limites...Causons donc sans ambages sport et particulièrement de baseball avec **World Tour of Baseball Stars**, une parodie (encore !) de ce sport chéri par les Japs - pensée par Namcot et prévue pour le 12 juillet. En 4 mégas pour bientôt... Patience donc !

Et tenez encore, en passant, un petit mot sur *Saint Sword*, un beat'em up mettant en scène un Conan bis - gonflé à bloc et armé d'une épée aux pouvoirs dévastateurs. L'avantage premier réside dans l'incontestable qualité - rien à voir avec *Sword of Sodan*, qui puait franchement de la gueule ! Il sortira bientôt, et j'espère pas aux calendes grecques... Ah ces éditeurs, qui ne tiennent pas compte de notre libido micro-ludique !

World Tour of Baseball Stars



Y-S 3

NEO-GEO GUILLEMOT AND OTHERS

Meanwhile a thousand things Were happening in the Maldoror wood (Jack Kerouac)

Depuis que la console SNK NEO-GEO est importée par Guillemot, le produit évolue dans le sens d'un rapport qualité/prix toujours plus intéressant. Mettant ainsi carrément une machine d'arcade sur le paillasson des particuliers que nous sommes... Ce mois-ci, elle débarque dans votre chambre à coucher ! Car non content d'étaler une brochette de jeux à des prix défiant toute concurrence, Guillemot offre aujourd'hui à sa clientèle la console NEO-GEO complète (alimentation, joystick, carte de sauvegarde) - plus un jeu - à 3 490 F... Super, non ?

On risque de connaître la même lame de fond qui, il ya un peu plus d'un an, avait emporté les acharnés vers les premières Nec Super Grafx (vendues chacune en import parallèle au prix de 3 490 F avec un jeu... si vous voyez le topo !).

Encore bravo et merci pour ces efforts permanents...

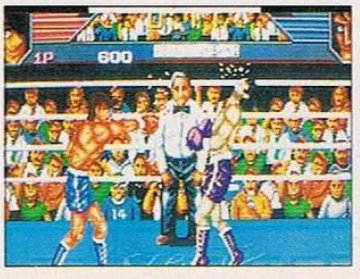
On en parle, on en parle mais cette fois c'est la bonne, les titres dont on vous avait causé le mois dernier seront disponibles en France dans le courant du mois d'août. Vous pourrez donc vous procurer **ASO 2** (diffusé sous le nom américain d'**Alpha Mission 2**) et je rappelle qu'il s'agit du premier shooting game galactique...

Alpha Mission 2

Il y aura aussi **Blue's Journey** - connu au Japon sous le nom de **Raguy**. Ce superbe jeu de plateforme, testé en bonne et due forme, pourrait être comparé à **Marlo** sur la SFC. Allons même jusqu'à dire qu'il s'affirme comme le *Mario* ou le *Sonic* de la NEO-GEO. Réellement génial et en plus on peut se la donner à deux simultanément...

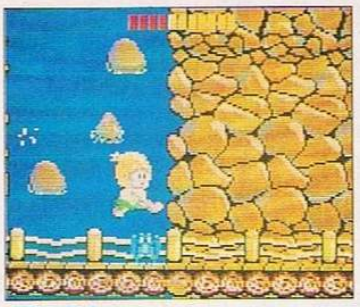
King of the Monsters

Toujours pour le monstre que vous abritez, **Burning Fight** ! Concentré pur d'extrait de baston, ce beat'em up se rapproche incontestablement du **Final Fight** de Capcom. Il vous entraînera dans des coins où de sombres cohortes bavent à la seule évocation de la couleur du sang. Une bonne giclée de pains pour affamés de lynchages en tout genre...



A noter, l'irruption simultanée de **King of the Monsters** et de **Sengoku Densyo** dont on vous avait déjà causé. Enfin, pour terminer, un somptueux jeu de boxe, qui hélas ne sortira pas avant octobre (dur de faire du shadow-boxing). Il offre comme la plupart des jeux d'arcade la possibilité de se cogner à deux (de préférence avec un copain... car ça fait plus guerre civile). Vous pourrez sélectionner votre pugiliste entre plusieurs gabarits différents selon la force, la dextérité, la résistance etc...

Un été donc très chaud en nouveautés pour la superconsole... Alors heureuses, mes pouliches ?!



Wonderboy

SEGA THEME MASTER

It was the best show
the guys used to give up
a good movie
Just to hear him talk
(J. Kerouac)

Impatiemment attendue depuis plusieurs mois maintenant, la Master System 2 se trouve enfin à chaque coin de rue... Enfin à disposition... On la vend avec **Alex Kidd** en mémoire - pour la somme modique de 490 Francs. Il existe en outre différents packagings : on peut acheter la nouvelle version - console de base avec **Shinobi** pour 690 F - ou alors the same, équipée d'un Light Phaser + la cartouche **Operation Wolf**, pour 890 F.

Cette nouvelle version et ces nouveaux tarifs hissent la console à un degré où elle se fera fort d'affronter vos petites dents acérées de piranha informatique. Car ce type de machine - bien que dépassé - suscite un intérêt croissant dans les chaumières. Il propose une logithèque augmentant sans cesse : qu'attendez-vous pour vous faire plaisir ?

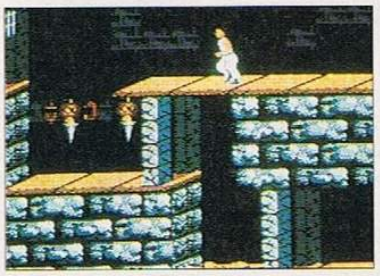
Autre véritable carton : la sortie de la console Game Gear, non seulement la première portable distribuée officiellement, mais aussi la première à connaître les petites lumières multicolores. Sega, bien décidé à conquérir le leadership en Europe, ne lésine pas sur les moyens... On la trouve désormais pour 990 Francs, assortie du jeu **Columns** et avec à disposition les titres suivants : **Wonderboy**, **G-Lock**, **Dragon Crystal**, **Monaco GP** et **Psychic World**. Une vingtaine de titres (dont **Mickey Mouse**) devraient tomber dans vos petits doigts boudinés avant la fin de l'année.

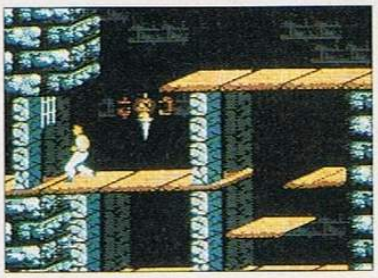
Signalons tout de même que la plupart des grand hits de la Mega Drive trouveront leur bonheur sur la Master System 2, y compris **Sonic**, qui piaffe d'impatience en version 8 bits... Je vous laisse imaginer la suite...

PRINCE OF PERSIA SUR MASTER SYSTEM

Après s'être chargé d'adapter sur la 8 bits le célèbre **Populous**, Tecmagik fond maintenant sur le fantastique **Prince of Persia**.

Une fois encore, le talent qu'on lui connaît s'affirme admirablement, et on peut vous assurer que cette nouvelle conversion de l'éditeur anglais fait honneur à toutes les versions déjà existantes. Tenez, pour vous en donner une idée, regardez les photos : c'est encore mieux réalisé que sur les CPC d'Amstrad. Dans l'immédiat, ce que nous avons pu visionner en toute quiétude n'en était qu'au stade prototype et il ne nous était pas possible d'en apprécier réellement les effets. Seule la démo nous a donné une idée de la qualité des animations.





Attendons donc la version finale pour jubiler selon les règles admises !

NORD CONTRE SUD

Damned, good fellows ! Heureusement qu'ils sont là pour redorer notre blason, ces p'tits gars d'Infogrames. Après nous avoir offert **Rescue**, l'éditeur français récidive avec **North and South**, tiré de la célèbre BD *Les Tuniques Bleues* de Raoul Cauvin et Willy Lambil... Vous savez, cette BD dans laquelle on retrouve ce crétin de sergent Chesterfield et ce tire-au-flanc de caporal Blutch...

Ils viennent envahir la console Nintendo 8 bits après avoir fait fureur sur micro (ST, Amiga, Amstrad etc.).

Mi-arcade, mi-stratégie, ce jeu se rapproche beaucoup plus des desiderata européens et assied magnifiquement la position de la firme auprès du grand public... Sorti il y a environ quatre mois aux States, nous devrions le voir rappliquer officiellement dans le commerce au début du mois d'août sur la musique de marche du 7ème de Cavalerie (349 F environ) !

POUR TOUS LES FANAS DES JEUX
UN MEGA EVENEMENT !

Micro NEWS

PRESENTE

LE 1er Salon International Grand Public
des JEUX VIDEOS et ELECTRONIQUES

du 6 au 9 Décembre 1991
à l'Espace Champerret

Tous les univers du jeu vidéo et de l'électronique
réunis à Paris dans un SHOW FANTASTIQUE !

Pour tous renseignements vous pouvez contacter:

EUREXPECT - Bernard MONDOULET
181 Avenue Jean LOLIVE - 93500 PANTIN

Tél : 33 (1) 48.91.04.51
Fax : 33 (1) 48.44.36.06

RUBRIQUE A VRAC

LE C.E.S. DE CHICAGO

On y est allé, on a vu et on aurait tout voulu...

Après le Consumer Electronic Show de Las Vegas, nous nous devions d'être présents à celui de Chicago - ô combien porteur en nouveautés. De plus, c'est une période fétiche pour bien des constructeurs et des éditeurs ; on peut y présenter telle ou telle machine, les softs nouveaux (pour les micros, les consoles) ou annoncer leur date officielle de lancement. Américains, Européens ou Japonais - tout le monde s'y bousculait.

NINTENDO OU LA VACHE SACREE

Comme vous le savez, Nintendo devait procéder prochainement au lancement officiel de la Super Famicom ux States. Le C.E.S. constituait le rendez-vous parfait pour présenter la bête sous sa nouvelle forme aux Américains - ainsi qu'aux "strangers", qui hériteront le même modèle d'ici à la fin 92. Le problème réside dans le fait qu'on ne voit pas très bien pourquoi le géant japonais modifierait l'enveloppe de la console, sinon pour limiter l'import parallèle...

Aux Etats-Unis, la SFC portera donc le nom de **Super Nes** (ou plus exactement de **Super Nintendo**). Elle est d'un design plus carré (mais néanmoins semblable à celui de son homologue nippone du point de vue technologique et pratique, les bouton On et Off se trouvent au même endroit, comme d'ailleurs le bouton Reset, le port cartouche et l'éjecteur. La grosse différence se situe bien évidemment au niveau du port cartouche - dont la forme rectangulaire ne permettra pas aux heureux détenteurs de la SFC d'y insérer les jeux purement américains.

Robocop 3

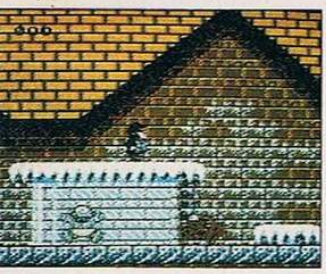
En ce qui concerne la date de commercialisation, Nintendo Etats-Unis n'est pas encore fixé, mais on peut penser qu'elle se situera entre septembre et décembre.

Avec la machine, bon nombre de jeux se trouvaient en démonstration, dont **Super Ghouls'n' Ghosts** de Capcom (plus connu sous le nom d'*Arthur Quest*), **Super R-Type** d'Irem etc. Chez Ocean, on pouvait aussi remarquer **Robocop 3**, toujours pour la *Super Nes*. Ce troisième volet ne tournait hélas

Super Nes

Radio Flyer

Miracle



Blues Brothers

qu'en démo et ses effets grandioses nous sont passés un peu au-dessus de la tête. Il y avait aussi **Radio Flyer** (dont seulement le titre figurait à l'écran) mais après renseignements, il ne s'agirait que d'une simulation à base de vieux coucous...

Mais cela n'est rien, comparé à tout ce que l'on pourrait dire sur le stand Nintendo, quatre fois plus important que celui de Sega. Sachez tout de même qu'il existe désormais un logiciel et une interface qui permettent de connecter la Super Famicom à un clavier... On pouvait admirer en déambulant **Miracle**, produit par Software Toolbox, et qui existe déjà sur la Nes - distribué par Mindscape.

Sur Nes donc - Nes qui marquait notablement sa présence -, quelques nouveautés faisaient leur apparition, dont une bien de chez nous... Titus, qui vient d'avoir sa licence commerciale chez les Amerlauds, nous balance un jeu, je vous raconte pas ! Ce génial **Blues Brothers** reprend les personnages du film et se présente sous les espèces d'un jeu de plate-forme bourré d'humour, balançant ici et là des références à certains logiciels de qualité - comme **Prehistorik** sur Amiga. Il devrait sortir si tout va bien en décembre au USA, ce qui veut dire qu'on aura le temps de se les geler avant de le voir nous tomber sur le râble - et à skis encore !.

Toujours pour la Nes, on pouvait admirer la réalisation du moment : **Battletods**, de Tradewest- l'éditeur de **Solar Jetman** . Imaginez donc des grenouilles se baladant dans diverses salles afin d'y éclater la tronche de crétins en mal d'amour. Plus farfelu y a pas ; on peut vous assurer que ça en coincerait une à plus d'un humoriste anglais. Tout est y caricaturé : lorsque l'un des joueurs donne un coup de poing, un zoom énorme donne l'impression que celui-ci va jaillir de l'écran. On peut aussi saisir son adversaire pour l'envoyer contre le mur (l'autre joueur peut effectuer la même opération avec vous et un ennemi).

L'unanimité régnait à son propos dans toute la presse spécialisée. Alors...

SEGA ET SONIC SUPERSTARS

Bien que déplaçant moins d'air, Sega tenait bien sa partie, avec des news à gogo et surtout la Game Gear présentée pour sa sortie officielle. A noter que la console portable

Sonic The Hedgehog

Fantasia

sera disponible (selon les règles) dans notre beau pays au moment où vous lirez ces lignes.

Des news, ce n'est pas ce qui manquait : **Sonic the Hedgehog** (testé dans ce numéro), par exemple, qui a d'ailleurs reçu l'Award du jeu le plus novateur de l'année, décerné par l'Electronic Industries Association ... Nous avons eu aussi la chance de voir

Quackshot

un **Fantasia** (ou **Mickey Mouse 2**) sur Mega Drive, ainsi que le superbe **Quackshot-Donald Duck** (toujours de Sega et Walt Disney). Encore un jeu de plate-forme qui risque d'ailleurs de faire de l'ombre à **Sonic**. On s'en tamponne le coquillard : les possesseurs de Sega 16 bits danseront bientôt la gigue...

NECTAR DE CHICAGO

Nec se contentait comme à son habitude de présenter un certain nombre de softs - dont principalement **Bonk The Revenge** (plus connu dans l'Hexagone sous le nom - japonais - de **PC Kid 2**).

Nous avons pu aussi voir tourner les versions Nec de **Panza Kick Boxing** et de **Skweek**, de Loriciel. Toutes deux réalisées avec grand soin... Il n'en reste pas moins que **Panza** demeure le plus impressionnant - mieux encore que sur 16 bits ST et Amiga ! Une merveille je vous dis, avec des combats d'un réalisme à tout casser. Mais nous reviendrons plus amplement sur ce sujet, c'était un petit clin d'œil sur le C.E.S., que nous analyserons à tête reposée dans le numéro de la rentrée. Sayonara !

SCREEN CHOCS

Après un début difficile, les chefs-d'œuvre affluent sans discontinuer à la rédaction. En voici un petit échantillon qui devrait inspirer les plus timorés d'entre vous...

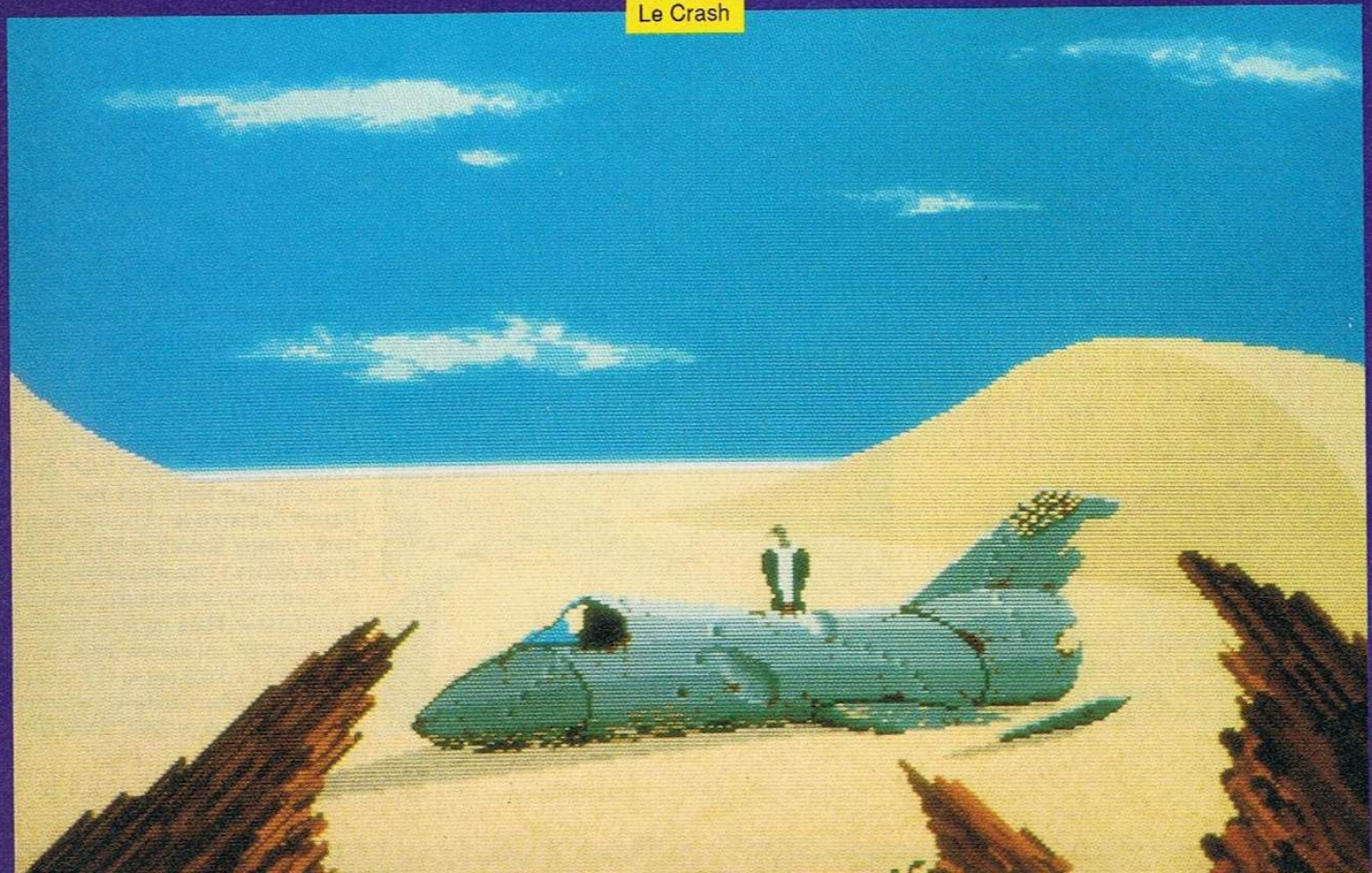
Le talent ne se compte pas en espace mémoire ni en temps de calcul. Bref, à quelques exceptions près, le dessinateur n'a pour limite que son imagination... A cet égard, il semblerait que les lecteurs de Micro News soient particulièrement bien pourvus. Jugez plutôt...

Vous ne figurez pas au menu de cette rubrique... Et pour cause, vos œuvres sont encore cachées sur la piste d'un secteur informatique. N'hésitez plus, le moment est venu de faire éclater au grand jour votre don pour le graphisme en nous expédiant vos dessins sur une disquette (accompagnée d'une lettre désignant la machine, le nom du logiciel utilisé et expliquant éventuellement la procédure de chargement des images), ainsi que vos nom, âge et adresse à *Micro News, Screen Chocs, 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris.*

Les lauréats sont : **Franck Sachet** pour **Le Penseur** (Atari ST), **Benoit Vandangeon** pour **Le Banc** (Amiga), **Jean-François Rivière** pour son **Verre à Pied** (Archimedes), et **Antoine Le Clainche** pour **Le Crash**, **Rambo Futuriste** et **Méga-Robot** (Amiga).

Chacun d'eux sera abonné pour une durée de 6 mois à Micro News.

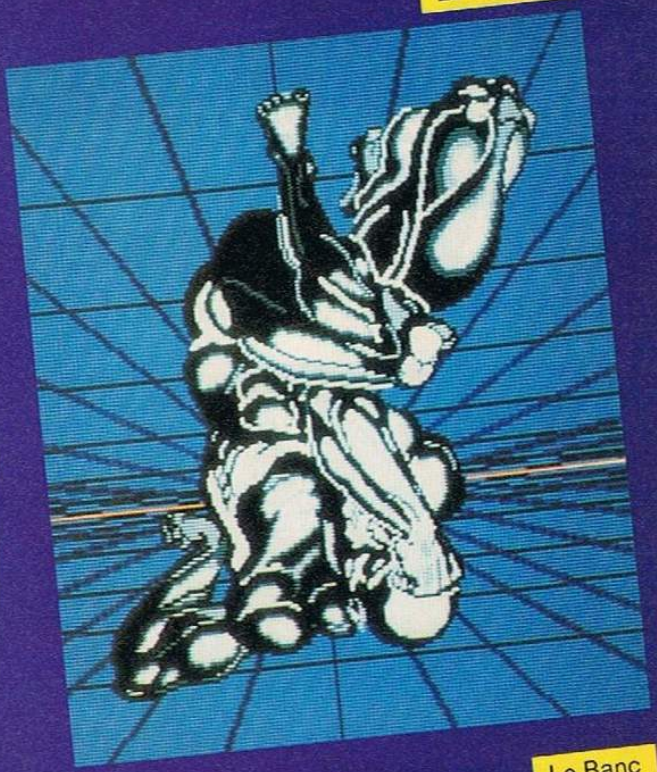
Le Crash



Méga-Robot

Rambo Futuriste

Le Penseur



Le Banc

Verre à Pied

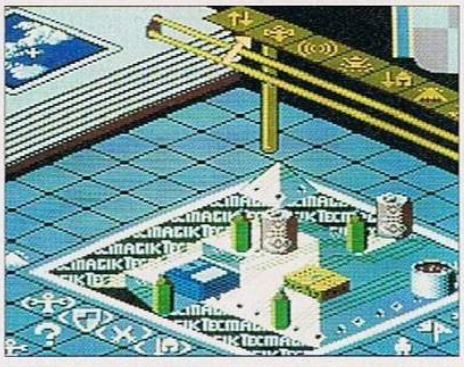
TOPS & SOFTS CONSOLES

POPULOU

Deus ex machina et fertiliseur - dans la grande tradition biblique... Croassez et multipliez !

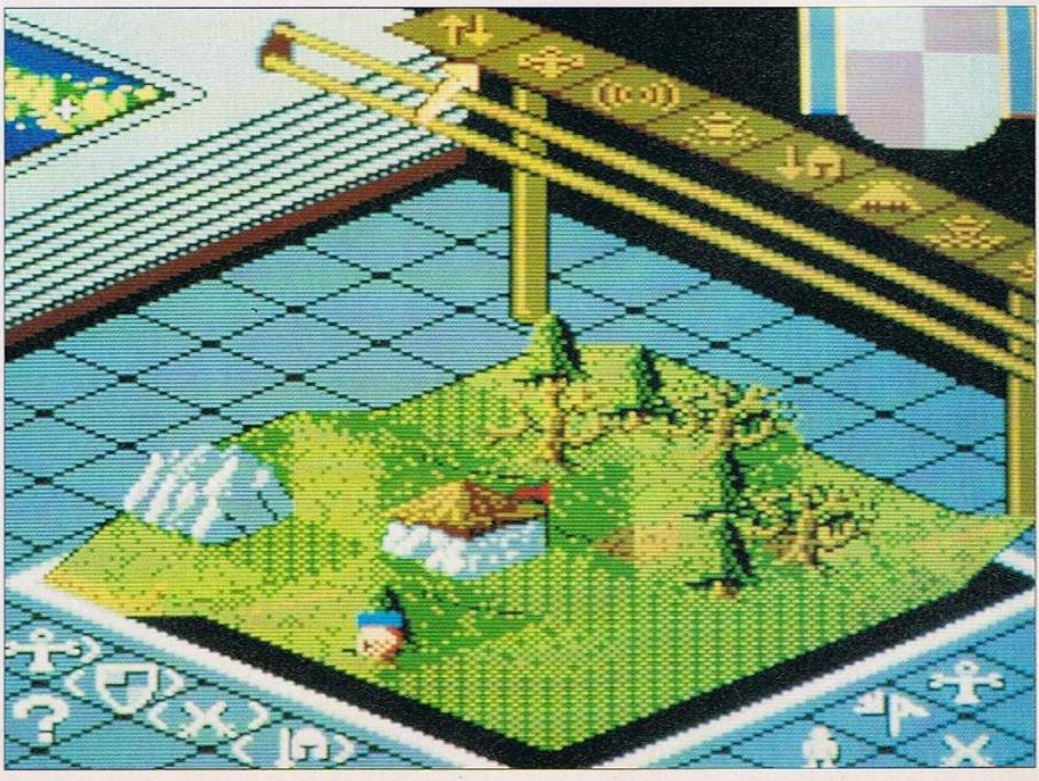
Après les versions successives sur Mega Drive et Super Famicom, il était légitime que les créateurs de ce fabuleux jeu prissent un repos bien mérité... Ce qu'ils firent d'ailleurs en laissant leur bébé aux bons soins de Tecmagik, une société peu connue mais débordant de talent, comme en témoigne l'excellent travail effectué...

Populous, qui depuis sa sortie sur Amiga n'a cessé d'émerveiller les foules, parvient aujourd'hui à l'apogée de sa gloire. En effet, les programmeurs et les graphistes



sont parvenus à tirer le meilleur parti de la Master System - malgré les faibles capacités de la machine. A bien y regarder, on peut dire que cette version égale, voire dépasse en beauté, celle de la Super Famicom... Toutes proportions gardées, bien sûr, le nombre de couleurs et la définition se révélant très inférieurs.

Pour les nouveaux venus, les ignares et les durs de la feuille de chou, voici quelques lignes sur le pourquoi



TOP MICRO NEWS SUPERTOP

BON

TOP MICRO NEWS TOP

MOYEN

EXCELLENT

HORREUR ABSOLUE

Ah ! Le repos du guerrier sur des consoles mignonnes, pêchues et envahissantes ! Et encore un Samouraï Micro d'anthologie, regorgeant d'infos délirantes sur les bécanes que vous choyez à longueur de journée (voire des nuits entières), plus une flopée de tests que vous ne trouverez nulle part ailleurs. Et ce Top d'ouverture aux solutionneurs des... Top Secret ! Pour terminer, nos subtiles annotations qui vous épargneront toute erreur.

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●●●

et le comment du jeu. Si nombre de softs vous parachutent chef de bande ou mitrailleur parkinsonien, *Populous*, lui, vous propose en toute modestie une place de démiurge restée vacante pour cause d'incompatibilité d'humeur... Et pour cause : votre éden, composé de quelques malheureux bonshommes éparpillés sur un territoire assez restreint, tremble sous la menace d'une conquête (pour ne pas dire d'un anéantissement) fomentée par une peuplade étrangère au service d'une déité peu charitable... Celle-ci mettra tout en œuvre pour faire accomplir à ses disciples les pires forfaits et les aidera même parfois d'un coup de pouce adoptant la forme d'un tremblement de terre, d'un raz de marée ou autres gâteries du même genre.

Pour résister efficacement aux attaques et faire prospérer votre petit monde, il vous faudra user de beaucoup de subtilité... La réussite se fonde d'une part sur l'aménagement d'espaces plans qui permettront la construction d'édifices de plus en plus importants, à l'intérieur desquels la procréation ira bon train et d'autre part, sur l'élévation du territoire dans son ensemble, afin de résister aux tsunamis dévastateurs ; enfin, sur un esprit hégémonique affirmé. Gaffe à ne pas privilégier un domaine plutôt qu'un autre car le temps est aussi votre ennemi... Attention encore ! Sur le coin supérieur droit de l'écran, vous disposez d'un repère indiquant le niveau de puissance des forces en présence. Un déséquilibre en votre défaveur et c'est la disparition assurée de votre peuple...

Voilà, vous savez à peu près tout. A vous de régner maintenant, vous ne serez pas déçu du verbiage... pardon... du voyage !

Cartouche Tecmagik pour la Sega Master System. Existe également sur Mega Drive, Super Famicom, Amiga et Atari ST. **G.B.**

FIRE MUSTANG

Pendant la Seconde Guerre mondiale, le Mustang P-51 fut un des avions de chasse les plus craints de l'armée américaine. Outre ses qualités exceptionnelles, il était piloté par des vétérans en matière de combat aérien et la plupart des affrontements entre Mustang et chasseurs ennemis se soldaient par la défaite d'escadrilles entières de Messerschmitt 109 ou de Focke-Wulf FW-190

Dans *Fire Mustang* tout se passe un peu de la même manière : vous incarnez l'un de ces pilotes au commandes d'un P-51 et devez abattre tout ce qui ose se présenter devant vous. Malheureusement, la qualité de la conception de ce shoot'em up par les programmeurs de Taito laisse beaucoup à désirer. Les couleurs - quel que soit le stage - sont fadasses et les contrastes, déjà bien atténués, s'en retrouvent encore plus crades. Les graphismes gerbatoires (pardonnez ces termes mais quand on investit la somme de 400 F, on est droit d'espérer du nanan !) et les musiques nulles, nulles à chier - un véritable massacre pour nos pauvres tympans qui doivent supporter un grésillement perpétuel en arrière-fond - relèvent de la tératologie micro-informatique ! Après ce bref aperçu de ce qui aurait pu être un bon soft si Taito n'avait pas mis son nez trop pointu dedans, il ne reste vraiment pas grand-chose à dire... Si ! On peut formuler pour sa défense qu'il mérite un joystick uniquement pour les animations soignées, à telle enseigne que les avionneurs fous peuvent reconnaître sans aucun effort les différents types de zincs auxquels ils auront affaire en vagues successives.

Mais quelle déception avec ce soft que nous attendions tous depuis trois mois déjà ! Cela démontre si nécessaire que la situation dans laquelle se trouve actuellement l'éditeur japonais (en dehors de ses *Bubble Bobble* et autres *Parasol Star*, il n'est pas vraiment capable de nouvelles performances) ne se montre pas vraiment brillante. Dommage car NMK, qui était le concepteur du jeu en arcade, voit ainsi l'un de ses jeux massacré - ça doit vous en coincer une quelque part. Hein, les p'tits loups mystifiés ..

INTERET : ●
GRAPHISMES : ●
ANIMATION : ●●●
SON :

Cartouche Taito (licence NMK) pour la console Sega Mega Drive japonaise. **S.A.**

SONIC THE HEDGEHOG

Un hérisson supersonique en Kinopanorama et qui ne mâche pas son derme...

Bien décidé à redorer un blason qui ne craint guère la rouille, Sega risposte et contre-attaque en créant une nouvelle mascotte, comparable au bien connu *Mario* de Nintendo. Cette vedette, *Sonic the Hedgehog*, semble devoir susciter une nouvelle génération de jeux (avec plein de nouveaux effets) plus palpitants les uns que les autres...

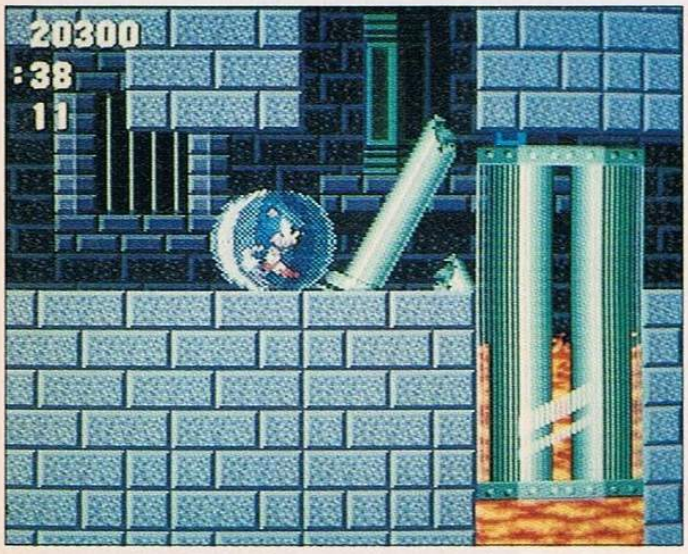
Mais parlons plus amplement de ce petit personnage... Sonic c'est avant tout un hérisson dont le tempérament et la fougue feraient envie à la plus ardente des Marilyn ; c'est aussi un être plein d'humour et devant qui on craquerait rien que pour avoir le droit de lui caresser les épines dans le sens du poil. Voici l'échinoderme le plus rapide de toute la planète - même que Speedy Gonzalès peut avaler ses baskets, à côté de notre leader il fait dans la roupie de sansonnet ! D'une génération déjà future ce soft devrait défrayer la chronique - remarquez il l'a déjà fait au C.E.S. de Las Vegas - dans notre monde en permanente effervescence .

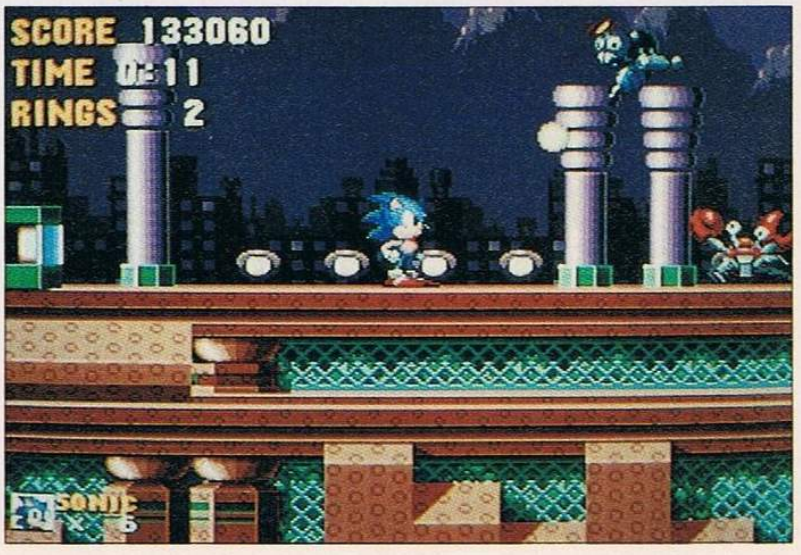
Avec ce soft, Sega lance une opération internationale, puisque le jeu (pour la première fois dans l'histoire des consoles) doit sortir simultanément et officiellement dans tous les pays où est implanté le géant de l'arcade. Un scoop - et de taille !

Sonic donc, un échidné teigneux et bagarreur, qui ne mâche pas ses mots et sait ce qu'il veut - il ne faut pas l'emmerdouiller - se lance dans la libération d'animaux qu'un sale scientifique a capturé afin de satisfaire ses penchants coupables pour l'expérimentation à forts relents de boucherie. Défendant la veuve et l'orphéon, chaussé de baskets et doté d'un derrière bien rebondi, il se retrouve dans des mondes zeutranges et farfelus où toutes sortes de bestioles l'attendent, non pas au détour d'une ruelle - mais d'un looping ou d'un tunnel.

Si vous vous rappelez les *Mario Bros*, vous serez séduit par *The Hedgehog*... Il peut détruire les ennemis de son humble postérieur, sauter plus haut qu'une sauterelle dévastée par le hoquet, piquer des pointes de vitesse je vous raconte pas et pour clore le tout par une apothéose, se transformer en une boule de bowling plus dévastatrice qu'un killdozer - coco ! De tous les jeux de plateforme qui existent actuellement sur la Mega Drive, c'est certainement le meilleur et il devrait faire un sacré tabac à la vente.

Graphismes somptueux, des animations et des scrollings qui vous hypnotisent littéralement car ça bouge dans tous les sens (scrollings multidirectionnels, différentiels et en parallaxe) et le tout à une vitesse délirante quand Sonic se met à sprinter, voilà qui devrait vous faire danser devant le bûcher des vanités. Il existe de plus des options dingues comme les baskets turbo qui le propulsent à tout





TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●●

berzingue, ou encore une autre qui le rend invincible. Sans compter le bouclier, les vies supplémentaires etc. Il peut aussi (il n'y a pas d'option "continue") acheter par l'intermédiaire de "Ring" des vies encore ou des "continue" justement - voire accéder à des stages bonus, tout comme Mario dans ses aventures...

Chaque stage se divise en trois étapes, au bout desquelles vous affronterez un prof qui a laissé sa raison au vestiaire. Un exemple : au premier niveau, il faudra éviter de se faire toucher par une grosse boule que ce taré essaie de vous loger dans la tronche, et lui sauter dessus une bonne dizaine de fois avant de le voir s'enfuir comme un malpropre. Une fois votre pire ennemi en déroute, vous pourrez enfin libérer les bestiaux, détenus dans une espèce de capsule - avant de passer au niveau suivant.

C"est complètement démoniaque et ça vous prend direct aux tripes : à vous d'en jouir de tous vos poils spinescents...

Cartouche Sega (distribuée par Virgin Loisirs) pour la console Sega Mega Drive européenne.

S.A.

GAME GEAR STADIUM

Connue pour ses nombreuses réalisations (y compris sur la Nec PC Engine), la firme Namcot récidive avec cette adaptation de *World Stadium* (toujours sur Nec) tranformé à l'occasion pour Game Gear. Inutile de vous préciser que les qualités requises pour cette superbe simulation de baseball pètent plus haut que le cul d'un basset artésien effondré dans son panier...

Comme dans tout base-ball qui se respecte, le compétiteur peut choisir parmi - et pas moins de - quatorze équipes arborant des couleurs diverses. Il sélectionne de la même façon son terrain (choix entre un stade couvert ou non) ainsi que le mode un ou deux joueurs, uniquement possible quand deux Game Gear se retrouvent connectées entre elles par l'intermédiaire du câble de liaison vendu séparément. Si vous n'avez qu'une machine, c'est contre elle que vous effectuerez les parties.

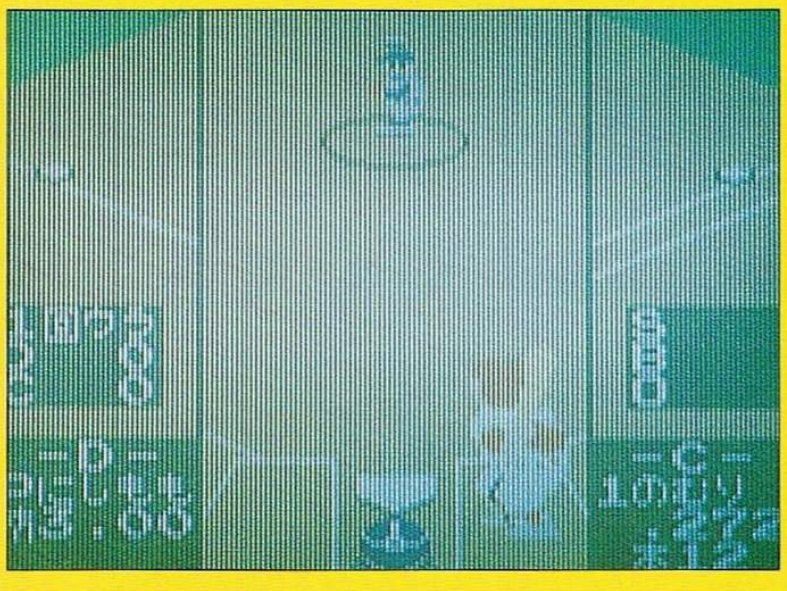
INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●●

Le match engagé, le jeu se présente de la façon suivante : au coup d'envoi, vous vous trouvez de dos et le lanceur de l'équipe adverse en face de vous, prêt à balancer la balle comme un boulet de canon (bonjour les digits vocales au moment où le joueur la propulse !). Attention, tous les effets se trouvent à disposition et la console (en l'occurrence l'équipe d'en face) ne se gênera pas pour vous en placer plus d'un, sans compter les nombreux strikes que vous ne pourrez éviter durant un certain laps de temps.

La balle suit son trajet dans les airs et on aboutit à une vue d'ensemble où la gestion des joueurs devient un peu plus compliquée puisqu'ils se passent le relais en fonction de la trajectoire de la balle. Outre ce genre de problème, il existe bon nombre de paramètres modifiables à tout moment, qui permettent par exemple de remplacer le batteur, de modifier l'équipe, d'interrompre la partie en cours et enfin de sélectionner un autre batteur - gaucher ou droitier. Rien ne manque à ce soft et sur 8 bits il n'a pas grand-chose à envier aux ludiciels du même type développés sur 16 bits.

Alors pourquoi se priver quant on peut s'éclater n'importe où, un fruit juteux sur la langue ? .

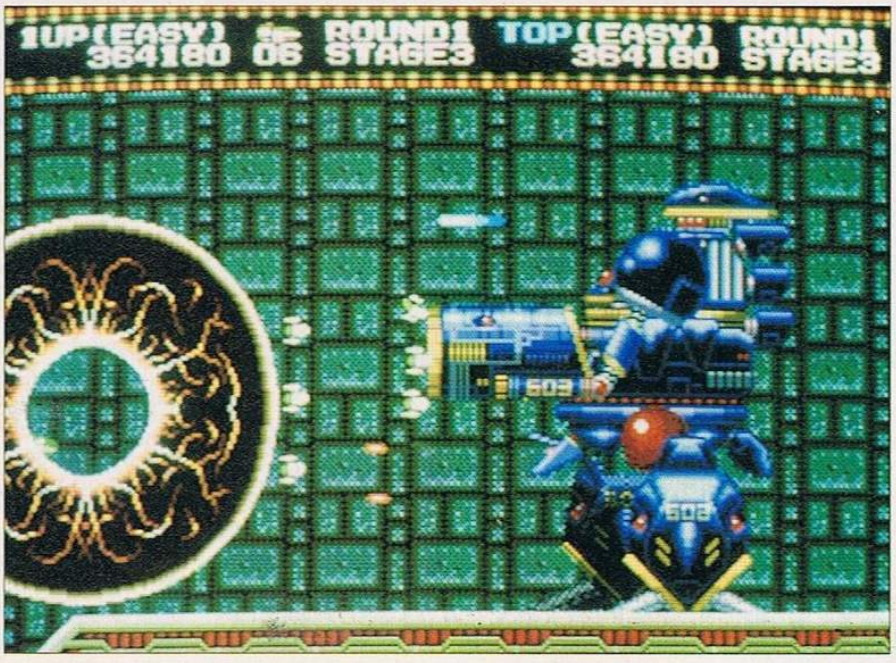
Cartouche Namcot pour la console portable Sega Game Gear. **S.A.**



ZERO WING

VIDEOS EUROLOISIRS I.D.E

La solitude de l'astrogateur au moment de l'extraterrestre décati.



TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●●●

Il est de notoriété publique qu'un shooting game a pour vocation de nous en mettre plein la vue pour pas un kopeck. *Zero Wing* n'échappe pas à la règle.
La démo complètement démente vous crache son venin bienvenu à la gueule, à telle enseigne que le premier réflexe du pékin moyen est d'appuyer illico sur le "Reset" afin de se la taper one more time...Voilà un des meilleurs shoot'em up qu'il nous ait été donné de voir sur la Mega Drive !

Après avoir vu son équipage mis hors d'état de nuire suite à l'attaque d'une flotte extra-bluebowleuse, un pauvre commandant de nef spatiale (yourself) se retrouve confronté à l'infâme chef de la bande de Zoulous venus d'outre-espace (rien). Le pas beau de la cabèche lui annonce que son prochain objectif privilégié sera sa planète. Plongé dans la solitude du responsable (vas-y, Rodin - baisse la tête, t'auras l'air d'un coureur !) en temps de crise, il ne lui reste plus qu'une seule chose à faire : se battre contre une armada de vaisseaux gigantesques armés jusqu'aux ailerons.

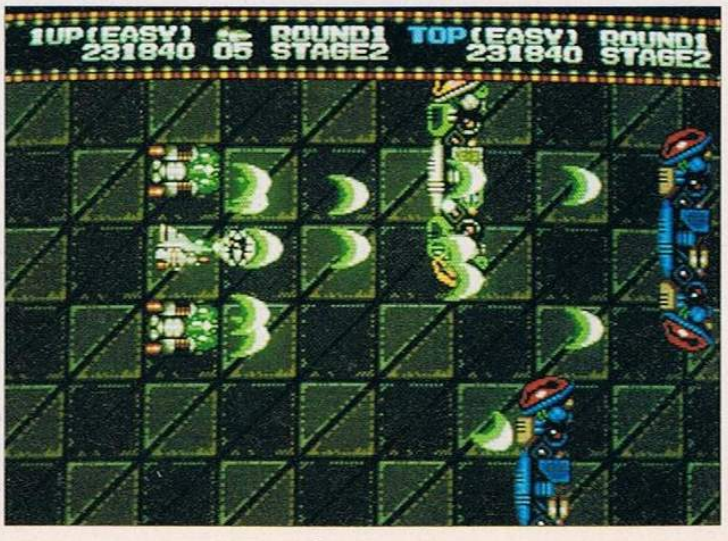
Bien qu'il s'agisse d'un jeu de tir, ça vous prend littéralement aux tripes, c'est simple, bien fini et tout uniment vénuste ... bref ça ne mange pas de préparation boulangère à base de froment choisi. Allez, au taf, achetez-le - vous m'en direz des nouvelles !

Vous disposez de multiples assistances techniques (ou options pour les baroudeurs), dont notamment deux cellules blindées qui vous serviront de canon et de bouclier. Elles s'obtiennent après la destruction d'un certain type d'ennemi (des vaisseaux en forme de tête d'aliens) et peuvent être cumulées mais uniquement par couleur.

Il existe quatre types d'armes : les missiles, les lasers, les projectiles à tête chercheuse et le bouclier - véritable bombe lorsqu'un ennemi se précipite dessus. Mais ce n'est pas tout... Toaplan et son inventive équipe de programmeurs se sont amusés à rajouter une arme des plus intéressantes : une espèce de canon capable de capturer un adversaire, de lui pomper son énergie, de le renvoyer valser contre les siens ou même encore de s'en servir comme d'un bouclier (en fonction du type de vaisseau).

Musicalement ça danse endiablé (c'est ce qui m'a le plus branché...) et la finition des engins sur le plan graphique touche à la maniaquerie. Sans compter que vous pourrez vous rincer l'œil devant la qualité des décors... Les deux niveaux de difficulté prévus entraînent hélas à conclure trop rapidement le jeu. Malgré ce petit inconvénient, *Zero Wing* tient bien la rampe et tire dans la catégorie de jeux comme *Thunder Force 3* ou *Aleste*. Dans le pire des cas, vous ne pourrez que le trouver bon. A vos larfeuilles!

Cartouche Toaplan (disponible par correspondance chez I.D.E. ; tél.: 49.39.05.72) pour la console Sega Mega Drive japonaise. **S.A.**



PC ENGINE GT ET SUPER GRAFX:
100% COMPATIBLES AVEC LES JEUX DE LA CORE GRAFX

PC ENGINE GT
+ 1 JEU
2490 Frs*

SUPER GRAFX + 1 JEU
1490 Frs*

CD ROM + CORE PUISSANCE 5
3990 Frs*

CD ROM
2990 Frs*

CORE GRAFX + 1 JEU
999 Frs*

**Prix publics généralement constatés*

SODIPENG

-BP 2- 56200 LA GACILLY
Revendeurs:
Tél: (16)99.08.89.41 Fax: (16)99.08.82.67

HOT LINE
(16)99.08.95.72
Pour connaitre toute l'actualité PC Engine

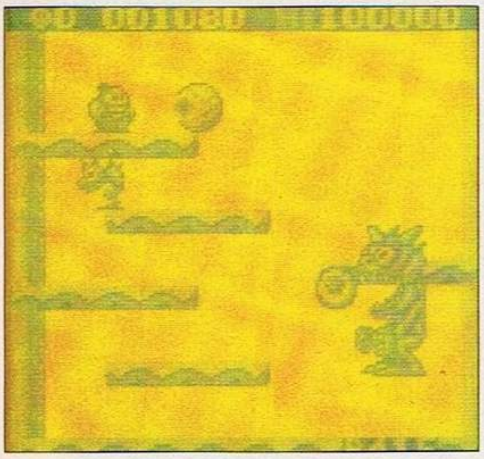
3615 SODIPENG

SNOW BROS

Qui déroule de neige n'amasse pas mousse (proverbe chinois).

Tout d'abord, avant de commencer, faisons une petite parenthèse pour ce qui est de l'abréviation "Bros" qui, je le signale, n'a aucun rapport avec le "Bros" de la saga des *Mario* que tout le monde connaît chez Nintendo. C'est tout simplement l'abréviation de "brothers" en anglais (ben tiens, comme si on ne le savait pas ...).

Des clones issus de je ne sais trop quel soft, y en a à ne plus savoir qu'en faire, que ce soit des bons ou des mauvais, c'est une véritable industrie, même chez certains éditeurs comme Taito avec sa saga *Bubble Bobble*. *Snow Bros* est un véritable copie conforme que dis-je, un remarquable sosie de *Bubble Bobble* que je viens justement d'évoquer. Il s'agit en fait d'un ou deux petits bonshommes de neige (si vous jouez avec un copain ou une copine, par l'intermédiaire du câble de connexion) qui ont l'étrange faculté de pouvoir enneiger leurs adversaires - et non pas les emballer si vous voyez ce à quoi je fais allusion - afin de les transformer en véritable boule de neige prête à aller s'exploser contre les parois situées en bas de chaque stage.



Le joueur dispose de plusieurs possibilités de déplacement dont une particulièrement adéquate lorsque l'ennemi se fait trop pressant, qui consiste à utiliser un des monstres "emboulés" comme moyen de locomotion très rapide et très dangereux pour ceux d'en face. Devenant à la fois moyen de transport et projectile, ces boules finissent donc par éclater. Celles-ci une fois éliminées, notre sympathique snowman peut passer au niveau suivant. Je me permettrai de vous mettre en garde au sujet de certains des monstres qui ont la propriété, une fois détruits, de faire apparaître d'autres ennemis qui se meuvent généralement plus vite que leurs honorables prédécesseurs. Tous les dix stages, vous devrez encore affronter dans un combat sans merci (ils ne sont pas toujours très polis ces affreux "stremons", hein Momo t'en sais quelque chose) un des big boss. De même, les mélodies des plus entraînantes changent tous les dix stages et vous stimulent le joypad quelque chose de bien, vous pouvez me croire - y a qu'à voir comment Momo se trémousse.

TOP MICRO NEWS

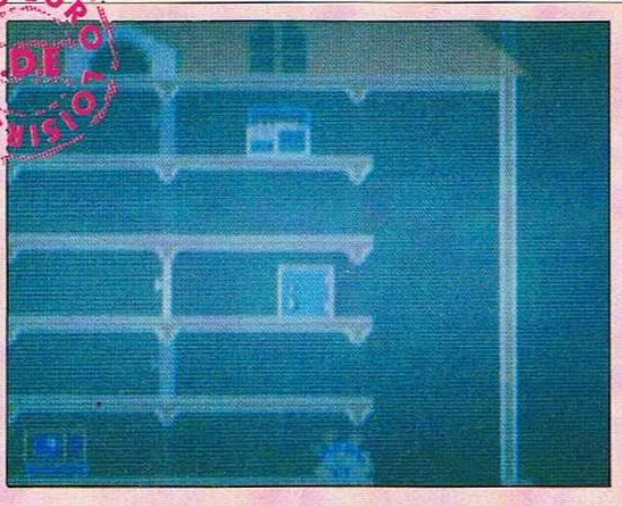
INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●●

A croire qu'il a fait ça toute sa vie et qu'il est payé pour cela. Mais passons sur ce léger détail... Comme dans tout bon jeu d'arcade qui se respecte, il existe des options qui permettent au joueur de se déplacer plus vite, de grossir tel un ballon de baudruche, de ralentir les sales bestioles etc., toutes vous les citer serait vous priver du plaisir de la découverte. Sachez tout de même que c'est vraiment un grand cru, même si c'est du déjà-vu...

Cartouche Naxat Soft (vue et disponible chez Euro Loisirs ; tél. : 45.49.19.39) pour la console portable Nintendo Game Boy.

S.A.

MAPPY



"Une souris verte, qui courait dans l'herbe ! Je l'attrape par...". Euh non, ça serait plutôt du style *A New Adventure of Mouse Cop* ! Bref *Mappy* c'est vieux comme Hérode. Eh oui, pour ceux qui l'ignorent, ce jeu fut créé par Namcot en 1983 sur le standard MSX1. Il retrace les périlleuses aventures d'un souriceau policier aux prises avec de vilains matous avides de fric. Huit ans après un succès bien mérité sur une machine qui passe pour un ancêtre aujourd'hui, *Mappy* se voit adapté sur la Game Gear (qui je vous le rappelle devrait être distribuée officiellement cet été) mais reste dans la gamme du jeu pour petits. Le principe est extrêmement simple : incarnant la souris (de vos rêves...) vous devez mettre à mal toute la bande de l'infâme comte dit "Le Chat" (très forts ces Japonais...). Pour ce faire, vous disposez d'une panoplie de solutions quelque peu loufoques mais efficaces. Mais qu'importent les moyens pourvu qu'on ait l'ivresse et notre rongeur sait de quoi il retourne. Sautant d'étage en étage, rebondissant sur les trampolines qui font si bien office d'ascenseurs, poursuivant sans relâche les "bad cats", votre policier doit empêcher un maximum de chats de dérober ou de vider les coffres. Mais attention aux déplacements de vos adversaires, ils disposent des mêmes avantages quant aux chemins

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●

DYNAMITE DUKE

Décidément, nous allons de conversions en conversions. Présenté il y a quelques mois déjà sur la Mega Drive, *Dynamite Duke* se voit aujourd'hui perverti, euh... converti sur la Master System. Malheureusement, faute de capacités (trop faibles pour un jeu de ce type), la version réalisée est loin d'égaler - toutes proportions gardées - celle de la 16 bits.

Mais attention, ce message ne doit pas être mal interprété. La Master System, qui en son temps disposait de capacités fort intéressantes, n'est plus capable de rivaliser avec sa grande sœur quels que soient les efforts fournis par l'équipe des concepteurs et programmeurs. Il faut savoir que ce *shooting game* a été conçu sur mesure pour la Mega Drive et qu'il est bien évident que les rapports ne sont plus les mêmes. Autrement dit, que les possesseurs de la Master ne se sentent pas lésés car cette adaptation se révèle tout de même assez réussie.

Venons-en donc au fait. Chose étonnante, le scénario se voit quelque peu modifié d'une version à l'autre. Il ne s'agit plus d'une querelle d'amoureux entre un savant fou et un surhomme de guingois affublé, en guise de bras, d'une prothèse en acier trempé par les bons soins de l'autre dingue.

Mais plutôt de la sombre histoire d'un dégénéré de scientifique aux rêves de grandeur manifestes, créateur d'une race de mutants insensibles aux radiations solaires (on se demande encore où est le fantastique ?) et qui n'a qu'une seule et unique ambition : devenir le maître du monde. Bref une aventure bien compliquée dans laquelle notre héros sans peur et sans pitié Duke Frederick devra faire le ménage telle Conchita avec son plumeau dans l'appartement des Mitaudière-Lagrange (je ne vois pas très bien le rapport mais... passons !).

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●

Le jeu se présente comme *Operation Wolf*, à la petite différence qu'il vous est permis de voir votre personnage de dos et non pas juste une mire. De plus, il faudra tenir compte de deux déplacements comme dans *Nam 1975* sur NEO-GEO. C'est-à-dire celui de votre héros et celui de votre mire. Chacun pouvant prendre une direction opposée si besoin est. Il vous sera possible de vous baisser ainsi que d'esquiver les tirs ennemis grâce à votre prothèse blindée (qui fait bien envie, je vous l'avoue, à Pascal Sevran). Attention, le nombre de munitions est limité, ce qui entraîne une tension permanente et oblige le joueur à surveiller son stock de balles (comme dans la réalité, peuchère !).

Un bon nombre d'options seront accessibles pour le joueur, à condition de faire mouche sur la cible derrière laquelle elles se cachent.

Elles permettent, selon leur type, de se protéger, de tirer des missiles, d'obtenir un tir automatique, de recharger le niveau de vie du joueur etc., la panoplie connue de tous les dingues de *shooting games*. Tous les deux stages, vous devrez affronter un des cyborgs sortis tout droit de l'esprit machiavélique du professeur Neil Ashe. Le jeu comporte au total cinq niveaux et il vous est possible de sélectionner la difficulté lors de l'apparition du menu.

Outre l'aspect soigné de cette réalisation, *Dynamite Duke* n'est pourtant pas ce que l'on appelle un hit. Les musiques ne pètent pas et le manque d'ennemis imposants se fait fortement sentir au cours des combats.

Souhaitons quand même bonne chance au acquéreurs de se soft, car il n'est guère facile de dépasser le deuxième niveau, même en mode "Easy". Bref, si vous aimez la castagne, vous serez servis ! Ça tire-larigot et ça tire... tire...

Cartouche Sega pour la console Sega Master System. **S.A.**

vers la sortie. Outre les coffres, ils peuvent s'en prendre à divers objets : les ordinateurs, les postes de radio ou même les tableaux etc. Seule votre dextérité pourra mettre en échec les plans diaboliques de cette bande de filous et de sacripants malins comme des singes . Le jeu comporte différents lieux autres que les maisons : vous pourrez vous balader dans des châteaux où les objets tant convoités ne sont plus des coffres (je sais on se répète !) mais des croix, des bourses et des trésors. Petite parenthèse pour prévenir de certains pièges : il est parfois dangereux de trop sauter sur les trampolines, une chute importante risque de casser lesdits élévateurs. Malgré des graphismes simplistes qui n'ont pas du tout évolué depuis sa création, ce petit jeu qui ne paye pas de mine reste tout aussi attrayant que par le passé. Je dirai même qu'il suscite une certaine nostalgie. Si vous aimez ce type de soft mi-arcade, mi-réflexion, alors n'hésitez pas ; sur Game Gear c'est vraiment sympa !

Cartouche Namcot (vue et disponible chez Euro Loisirs ; tél. : 45.49.19.39) pour la console Sega portable Game Gear.

S.A.

GDLEEN

Retour vers le passé pour un futur meilleur !

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●●●

Attendu depuis près de trois mois, ce fantastique jeu de rôle très proche dans l'action des *Y-S*, met en scène un jeune garçon perdu dans le passé sur une planète totalement inconnue. *Gdleen* (et non pas *Gadulin* comme un certain canard l'annonçait : "Eh mec, paie-toi un vrai traducteur...") est sorti tout droit de l'esprit des programmeurs de Seta, éditeur méconnu jusqu'ici, mais qui devrait, à en voir les qualités de ce big soft, faire de l'ombre à bien des concurrents. Bien qu'il y ait de nombreuses similitudes avec d'autres jeux d'aventure existants comme : *Dungeon Master, SD Snatcher, Y-S* etc., *Gdleen* se présente comme un soft à part entière.

Malheureusement pour nous, Français - pour ne pas dire Européens -, la difficulté s'amplifie avec les textes en japonais. Mais il ne faut pas désespérer, le jeu s'avère tout à fait jouable malgré des embûches de ce type.

Imaginez le désarroi d'un être humain en mission dans l'espace aux confins d'une lointaine galaxie et dont la station spatiale se trouve endommagée par une météorite. Voilà notre jeune pilote contraint d'abandonner son vaisseau pour une capsule de sauvetage qui le dépose sur une planète inconnue et hors du temps... Hélas, ce n'est pas un rêve, mais une triste réalité pour l'infortuné spationaute, livré à lui-même dans un monde étrange et en quête du moyen de rallier sa planète natale. A l'aide de son équipement de secours et d'une monnaie d'échange offerte gracieusement par quelques habitants du lieu, il aborde cette aventure le cœur au ventre et aux lèvres aussi.

Le principe, fort simple, nécessite de l'ingéniosité et surtout une parfaite maîtrise des commandes et icônes, hélas... en japonais. Au cours de vos escapades vous rencontrerez trois êtres : un elfe (une charmante fillette ailée), un mage et un guerrier.

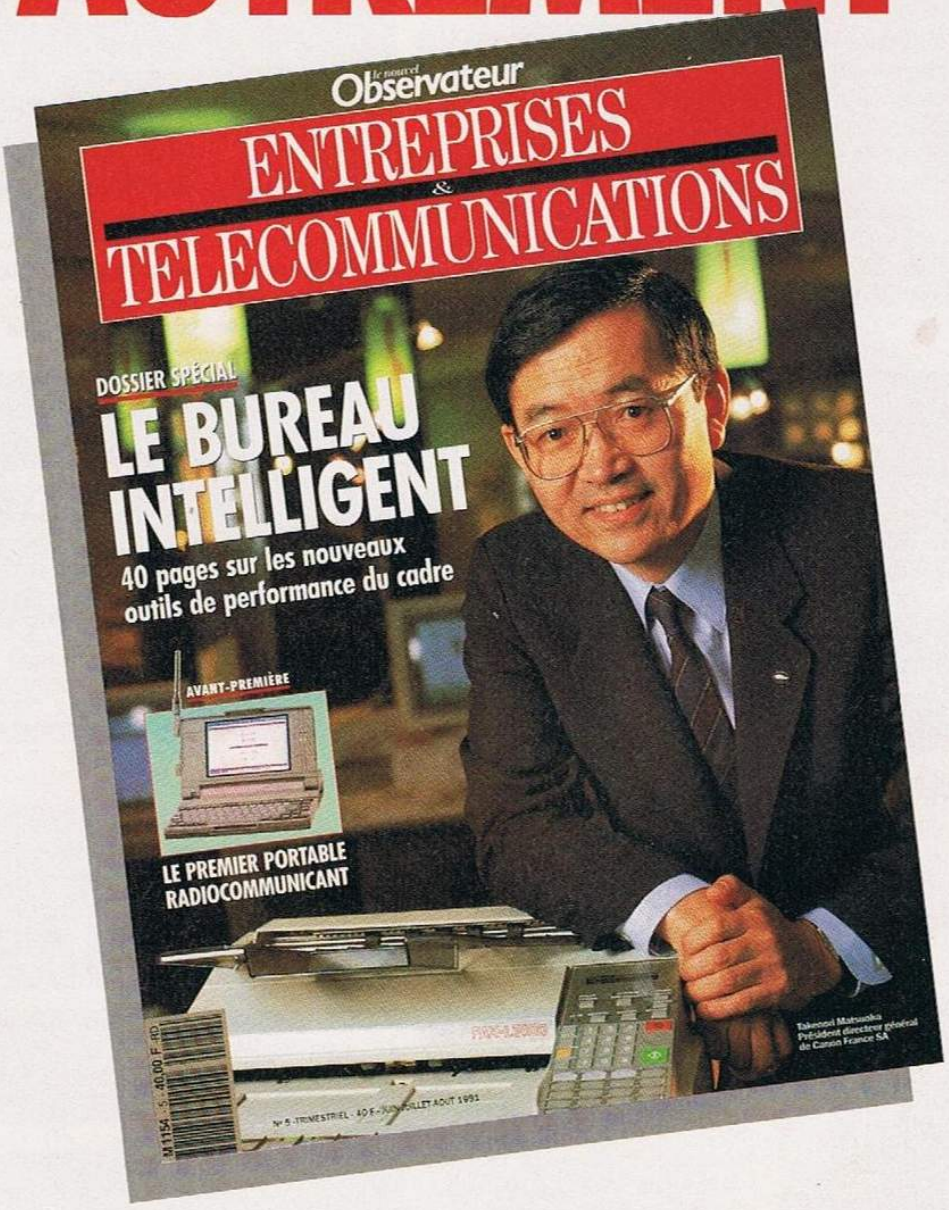
Afin de progresser sans mal, il convient d'acquérir un certain nombre d'objets : armes, talisman (important pour le combat final) et pouvoirs qui vous conféreront la puissance nécessaire pour terrasser le démon. Eh oui, car comble de malheur, votre chute en ces lieux n'est pas un hasard - n'en disons pas trop -, mais résulte des facéties d'un monstre...

Les déplacements se font horizontalement ou verticalement et il est virtuellement impossible de se mouvoir en diagonale. Le scrolling réagissant par rapport à vos déplacements, on ne peut pas le qualifier de multidirectionnel. Autre point très important : il existe deux types d'ennemis. Les visibles et les "présents". Ces derniers existent mais sont invisibles et pourtant effectuent des mouvements. Lorsque le joueur tombe sur l'un d'eux (voire plusieurs en même temps), la phase est statique et le combat se déroule par l'intermédiaire d'icônes donnant accès aux diverses armes en votre possession, ainsi qu'aux pouvoirs. Il est possible, si vous vous sentez menacé, de s'échapper et de couper cours à la lutte (bien souvent inégale par manque de HP et de MP : énergie et force). Chaque monstre, quel que soit son niveau de force, peut être anéanti facilement en utilisant les pouvoirs, de même que le joueur s'il n'est pas protégé par une armure ou une cotte de mailles (option qu'il est possible de marchander ou d'acheter). La complexité du scénario donne au jeu toute sa dimension et sa longévité... Il m'aura fallu plus d'une heure avant de pouvoir acheter ma première armure. Mais ce qui rend le soft somptueux - et le mot est encore faible pour vous faire part de mon allégresse - ce sont les musiques complètement démentes qui n'ont pas fini de vous envoûter.

Les joypadmaniaques y trouveront leur compte, séduits tant par la beauté des décors que par les douces mélodies moyenâgeuses.

Cartouche Seta (vue et disponible chez Euro Loisirs ; tél. : 45.49.19.39) pour la console Nintendo Super Famicom. **S.A.**

TRAVAILLEZ AUTREMENT



- NOUVEAU, LE FAX COMME MOYEN DE GESTION
- DEMAIN, LA COMMUNICATION MOBILE PERSONNELLE
- EUTELSAT CHERCHE INGÉNIEUR DÉSESPÉRÉMENT
- ENTRETIEN AVEC LE PDG DE CANON FRANCE

EN VENTE DANS LES PRINCIPAUX POINTS DE VENTE, GARES, AEROPORTS

BONANZA BROS

Chourer sans se faire pincer... c'est toute une histoire.

Malheur à qui oserait pénétrer par effraction dans une banque sans avoir peur de se faire pincer par la flicaille de service. Certains y sont parvenus dans le passé sans jamais se faire coffrer. D'autres ont lamentablement fini leurs jours dans une prison. Les Bonanza Brothers (à ne pas confondre avec les Blues Brothers) font partie de cette race de cambrioleurs qui, quel que soit l'enjeu, se sentent attirés par une force dictant sans retenue leurs moindres faits et gestes. Ce type de pulsion, jugée comparable à celle d'un cleptomane, ne suscite pas la moindre inquiétude chez les deux compères. Dérobant à droite ou à gauche tout ce qui leur tombe sous la main et semant la zizanie par la même occasion, nos deux truands ne doutent de rien. Et vas-y que je te lui pique son lingot, sa montre, ses chaussettes, euh... faudrait voir à pas trop abuser.

Pourquoi avoir été séduit par de tels personnages ? Allez savoir... Il va pourtant sans dire que nos deux zigotos font recette puisqu'ils sont issus d'un dessin animé tout en images de synthèse qui marche très fort aux States. Adaptés donc par la firme japonaise, nos deux charmants voleurs font leur apparition sur la Mega Drive. Le principe est assez simple puisqu'il s'agit pour le ou les joueurs, de pénétrer par effraction sans donner l'alarme ou se faire repérer par un agent de la surveillance - qui ne se gênera pas pour la donner, lui ! Chaque joueur dispose de son propre écran de contrôle, ce qui lui permet d'évoluer à son gré, sans dépendre pour autant des mouvements de son partenaire délinquant. De plus, lorsque l'option deux joueurs est sélectionnée, les participants se voient répartir les tâches, puisque chacun peut prendre un certain nombre de

G ARMS

Bandai, qui semble se spécialiser dans les jeux sur console Nintendo, ne manque pas de faire son entrée tête baissée dans les jeux d'aspect caricatural, tout comme le fait Banpresto sur la Super Famicom. Notons toutefois que d'étranges similitudes se font sentir entre ces deux éditeurs pour ce qui est des personnages utilisés. Plus spécialement Gundam, ce robot héros, tiré d'une série de dessins animés très prisés au pays du Soleil Levant. *G Arms* n'est autre qu'une simulation stratégique version *shooting game* dont le but, réduit à sa plus simple expression, est de dégommer tout ce qui bouge à l'écran en personnifiant le combattant parfait. Je vous raconte pas la dégaine. Imaginez un robot style Goldorak, parodié (ou plus exactement caricaturé) et donc affublé d'un béret de commando - histoire de ressembler à un Rambo mécanisé -, grotesque non ?

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●
ANIMATION : ●
SON : ●●

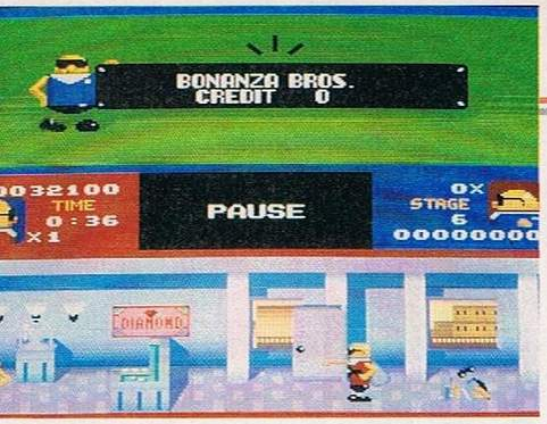
Bref vous incarnez ce robot vaillant jusqu'au bout des ongles et qui n'a qu'un seul but : détruire ces salopards venus envahir notre planète si fragile...

Le jeu consiste à détruire donc un certain nombre de robots ennemis présents dans le stage. Vous disposez, pour ce faire, d'un écran de contrôle qui permet de voir les machines à détruire ainsi que les restes des épaves radioactives des vaisseaux de ces vilains pas beaux. Le scrolling réagit en fonction des déplacements de votre petit bonhomme. Cela ne permet pas, hélas, de

VIDEOS EURO LOISIRS I.D.E.

CONTRA

Du MSX à la Game Boy, Contra persiste et signe !



bijoux ou objets de valeur et aller plus vite vers la sortie. Mais attention aux mouvements des gardiens ainsi qu'à ceux des chiens, qui n'hésiteront pas à vous sauter dessus histoire de s'tailler une bavette dans votre cuisse. Chaque niveau se fait dans un temps prédéfini en fonction de la difficulté choisie, de même que le nombre de gardiens. Bourré d'humour, *Bonanza Bros* vous fera certainement craquer, surtout pour ses gags omniprésents. Irrésistible en effet de voir une mouche se poser sur votre front lorsque vous êtes planqué derrière un mur, ou d'éclater la tronche d'un gardien en lui ouvrant une porte en pleine poire. Bref, encore un petit jeu de plus pour les acharnés du joypad qui ne manqueront pas de se tirer dans les pattes pour amasser le mégapactole... Ah j'allais oublier le meilleur : si vous êtes la parfaite enflure, il vous sera possible de déclencher l'alarme à un moment quelconque, de façon à faire pincer votre collègue dans les grandes largeurs (plus dégueulasse y a pas !). Alors, heureux ?

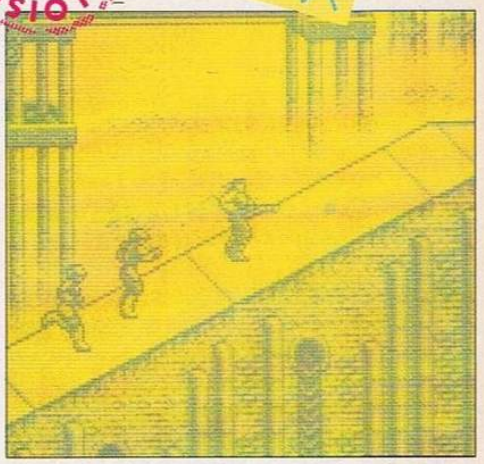
TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●

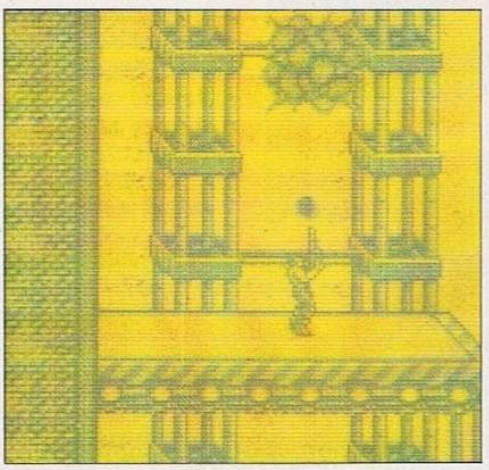
Cartouche Sega (disponible par correspondance chez I.D.E. ; tél. : 49.39.05.72) pour la console Sega Mega Drive japonaise.

S.A.

Certes, il ne s'agit pas d'une nouveauté et certains magazines spécialisés l'ont déjà testée depuis deux, voire trois mois. Mais en ce qui nous concerne, il s'agit moins de rattraper le temps perdu, ou de combler un vide par un ex-Top, que d'informer notre lectorat le mieux possible. De toute façon, il serait préférable à l'avenir que les multiples journaux puissent travailler de cette manière, afin d'établir en quelque sorte un relais en vue de rallonger la durée de vie de ces logiciels. Konami, comme vous avez pu le remarquer, c'est notre chouchou à nous. D'abord il fut l'un des meilleurs éditeurs sur le standard MSX (qui nous est cher) et d'autre part, il est le premier à avoir innové dans ce que l'on pourrait appeler les "à suivre". *Contra* ne fait pas exception à la règle... Adapté pratiquement sur toutes les consoles (hormis les Sega), il a porté divers noms comme *Gryzor* etc. Mais peu importe, ce qui nous intéresse c'est la virtuosité avec laquelle les programmeurs de chez Konami arrivent à réaliser les conversions. Sur Game Boy, c'est un véritable carton, aussi bien au niveau sonore qu'au niveau graphique. Rappelons toutefois que la version MSX2 disposait de la puce SCC (Sound Custom Chip), un préambule à ce que nous connaissons de la FM. Seul la version Game Boy peut rivaliser avec cette dernière. Mais assez palabré !



Des scientifiques déjantés, auxquels il manque un écrou ou un truc dans le genre, on en a déjà vu plus d'un. Mais des aussi tarés, jamais ! Envoyé sur une île avec mission de détruire une base - usine de fabrication de mutants créés à des fins purement militaires -, vous êtes dans la peau du parfait Schwarzy musclé à souhait (maintenant c'est notre hôtesse d'accueil qui craque), armé mieux que Carlos - on ne voit pas très bien le rapport... Le but est simple : tirer et détruire tout ce qui bouge ; normal puisqu'il s'agit d'un shoot'em up. Pour ce faire vous aurez droit de temps en temps à quelques options qui tomberont du ciel lorsque vous tirerez dessus. Certaines ont la propriété d'éparpiller votre tir, d'autres transforment littéralement votre fusil mitrailleur en lance-missiles à tête chercheuse. On ne voit pas, à partir de là, ce qui nous empêche de tout raser sur notre passage (trop facile messieurs ; faites-nous des jeux plus durs...). A noter que tous les deux stages on passe d'une 2-D à une 3-D isométrique. Faites bien attention, les réflexes exigés diffèrent d'un niveau à l'autre. Mais comble de bonheur, vous aurez droit au fin du fin avec de superbes scrollings multidirectionnels, histoire d'enjoliver la chose. Encore un hit de plus pour cet éditeur nippon qui n'a pas fini de faire parler de lui quelle que soit la machine.



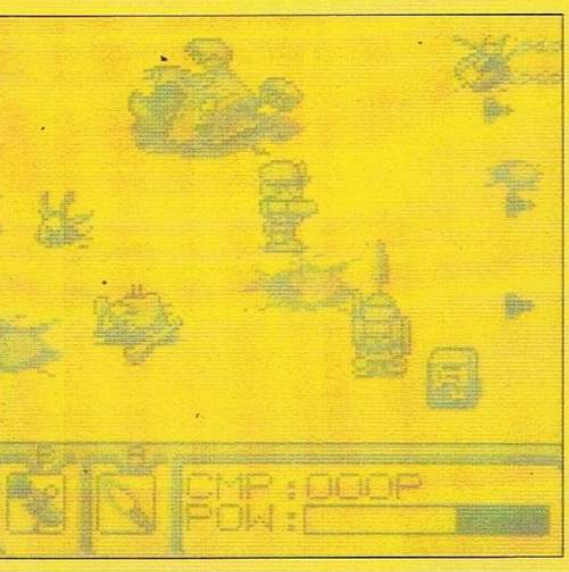
Console, console le dise !

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●●

Cartouche Konami (vue et disponible chez Euro Loisirs ; tél. : 45.49.19.39) pour la console portable Nintendo Game Boy.

S.A.



voir où se trouvent les adversaires et n'évite surtout pas les surprises. Le joueur, au moment où le menu s'affiche, peut sélectionner l'option "SD" ce qui lui donne accès à neuf robots différents, équipés de diverses armes. Le choix s'effectue en fonction de vos goûts et il ne sera pas évident au départ de choisir le meilleur ; enfin pour vous...

L'accès au niveau suivant ne s'effectue que si vous avez détruit tous les affreux zigotos en acier trempé. Personnellement, ce n'est pas le type de soft que j'apprécie, mais je dois avouer qu'il n'est pas inintéressant.

Un doux reproche à propos des musiques, qui, au bout de quelques heures, finissent par taper sur le système. Bref, Bandai est loin de se hisser en haut du cocotier.

Cartouche Bandai (vue et disponible chez Euro Loisirs ; tél. : 45.49.19.39) pour la console portable Nintendo Game Boy.

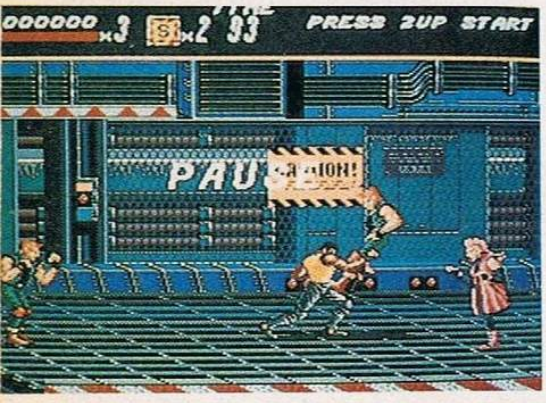
S.A.

STREET OF RAGE

Les anges de la colère punissent par la pouille et s'en voudraient de périr par le glaive...

Certain que les exutoires de bas étage et autres défoulements ne manquent pas sur la 16 bits de Sega !

Il est prouvé scientifiquement que chacun de nous a besoin périodiquement de se libérer de l'énergie accumulée et des stress subis à longueur de temps. Les Japonais l'ont bien compris, qui organisent chaque jour des exercices physiques afin de limiter les dégâts dans le domaine de la sociabilité... Hélas, aux States et dans d'autres pays comme la France, il n'en est pas de même. On a fâcheuse tendance à se défouler n'importe où, comme les clebs et les skinheads. *Street of Rage* porte bien son nom et on peut vous assurer que la baston, ce n'est pas vraiment ce qui manque dans ce big beat'm up...



Voici le premier soft à ma connaissance (errare humanum est) où l'on puisse jouer à deux simultanément et se foutre sur la gueule entre copains. C'est bien fini, les files d'attente et les molles bagarres déclenchées par l'impatience de jouer !

Y a plus d'amis, tout le monde tape sur tout le monde et puis pas qu'un peu... Du carnage j'vous dis, un véritable massacre pire que dans *Final Fight* de Capcom (c'est pour dire).

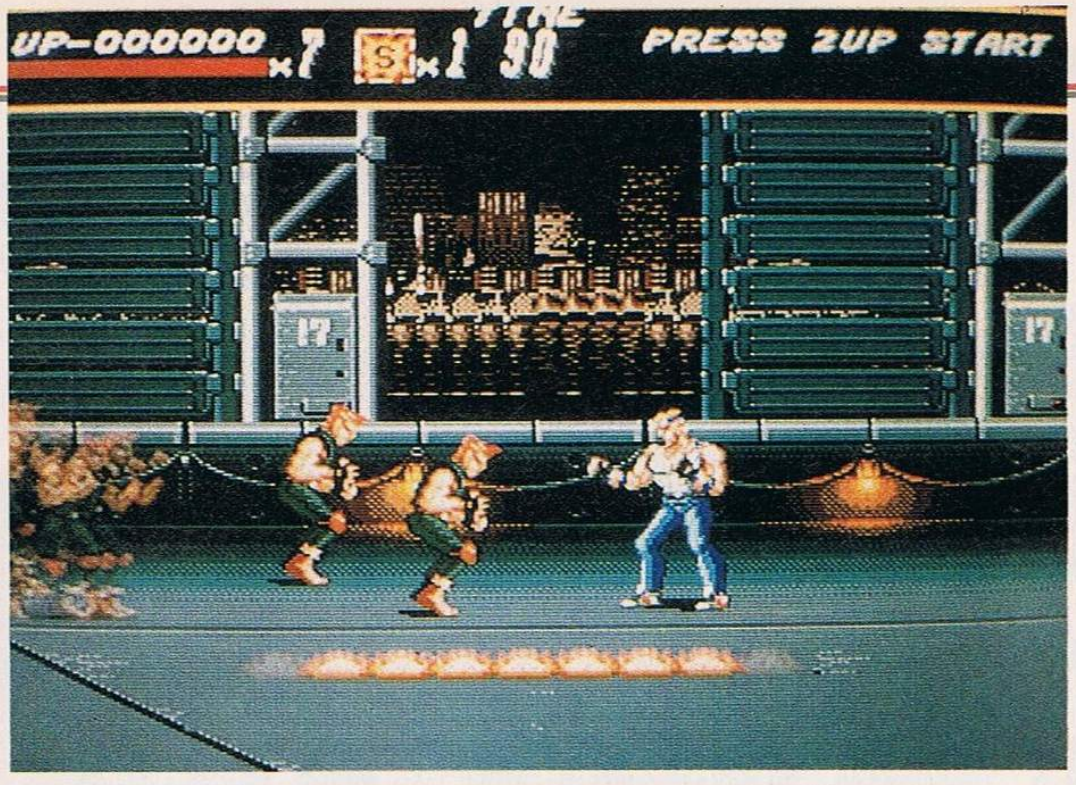
Alors ça vous branche le triceps ? Begin la pouille à tous les coups !

New York passé l'an 2000 - l'horreur des mémères indignes -, on ne peut plus se balader sans se faire agresser ou lyncher par la voyoucratie environnante ! The law is nasebroque et les cops rasent les murs en sifflotant du Wagner... La plupart des magasins ont été dévastés et les rats sont à leur affaire. Bref c'est pas joli, mais pas joli du tout !

Mais heureusement, impavide et raide comme la justice, vous veillez

TOP MICRO NEWS
PREVIEW

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●●●

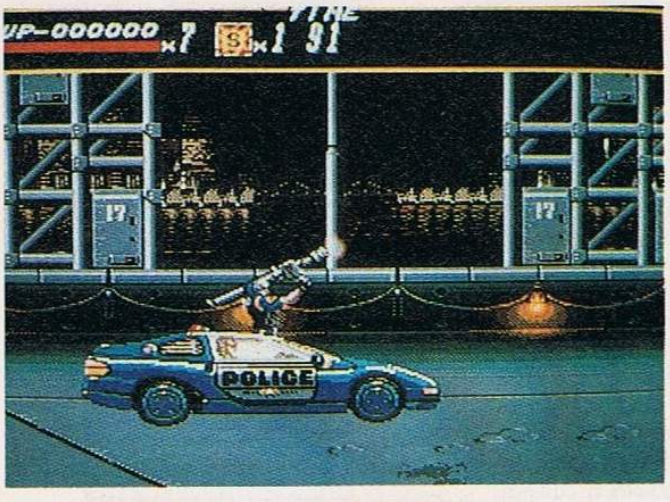


- en fonction de la configuration d'origine. Et une voiture équipée d'un lance-roquettes se chargera de faire le ménage autour de vous. Cependant, à chaque stage, vous serez contraint par un timing très serré : à vos débuts, il arrivera fréquemment que même en mode "Easy", vous ne puissiez aller jusqu'au bout.

L'abstinence du passé prend fin avec *Street of Rage* : on est plus que servi et les couleurs flashent réellement. Les musiques (on dirait de la house et Momo se trémousse toujours, c'est fini - pas un peu fini oui !) provoqueront chez vous des déhanchements qui cadenceront votre punch.

Ne le manquez pas - il sort au Japon en juillet sous le label Bare Knuckle, et au mois d'octobre en France.

Cartouche Sega 4 mégas pour la console Sega Mega Drive européenne. Sortie nationale fin octobre 91. **S.A.**



au grain pour éviter qu'on pousse mémère dans les orties... On peut choisir son combattant parmi trois personnages différents : un Noir, véritable chorégraphe en matière de frappe, un blondinet quelque peu radical qui ne castagne qu'une fois (et c'est la bonne) ou une charmante jeune fille tout de rouge vêtue, et agile comme Jane Fonda quand elle déconne en body. Pour les laminer, il va falloir resserrer les boulons.

Heureusement, si vous êtes en difficulté, vous pouvez à tout moment obtenir l'assistance de la police en appuyant sur le bouton A

HORS-SERIE SEGA®

INDISPENSABLE !
L' ENCYCLOPEDIE
DES JEUX SEGA

Bon de commande à retourner à Micro News, 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris

Nom..... Veuillez m'envoyer... exemplaire (s) de votre
..... hors-série Sega au prix unitaire de 25 F +
Adresse..... participation aux frais de port 5 F
.....Ville.....
Tél.....Age.....

Règlement : je joins
☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre

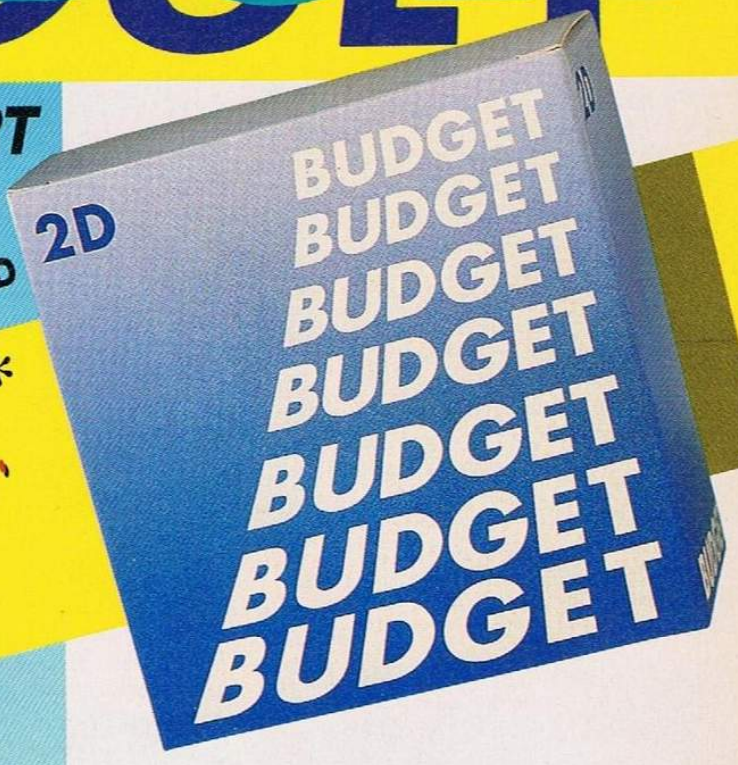
NEW

BUDGET

LE NOUVEAU RAPPORT QUALITE/PRIX IMBATTABLE

La boîte de 10 disquettes 3"1/2 DF/DD

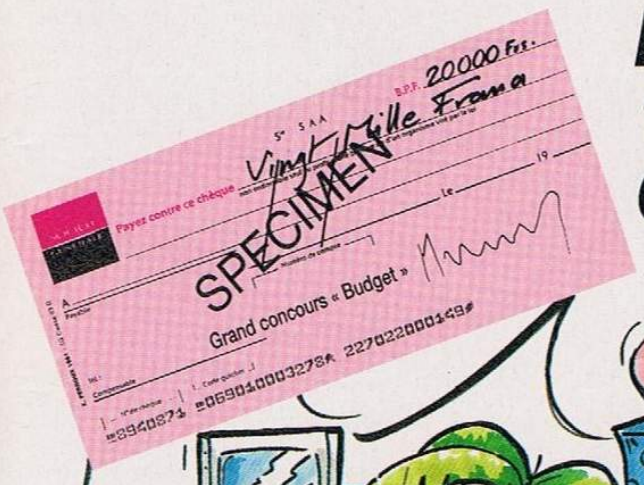
39,90 TTC.* FRS

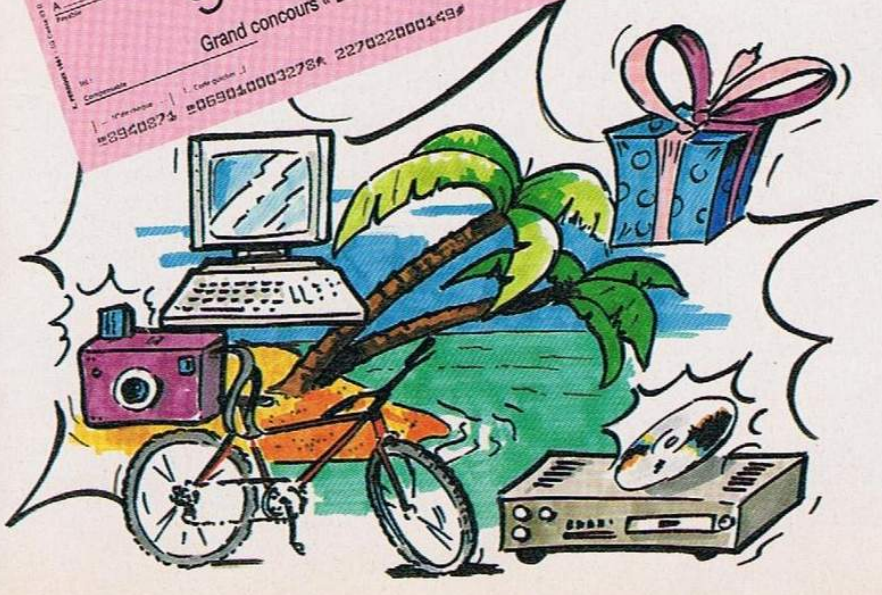


EXISTE EGALEMENT : 5"1/4 DF /DD
5"1/4 DF /HD
3"1/2 DF /HD

* Prix généralement constaté

ET EN PLUS A PARTIR DU 1er SEPTEMBRE 1991 GRAND JEU CONCOURS



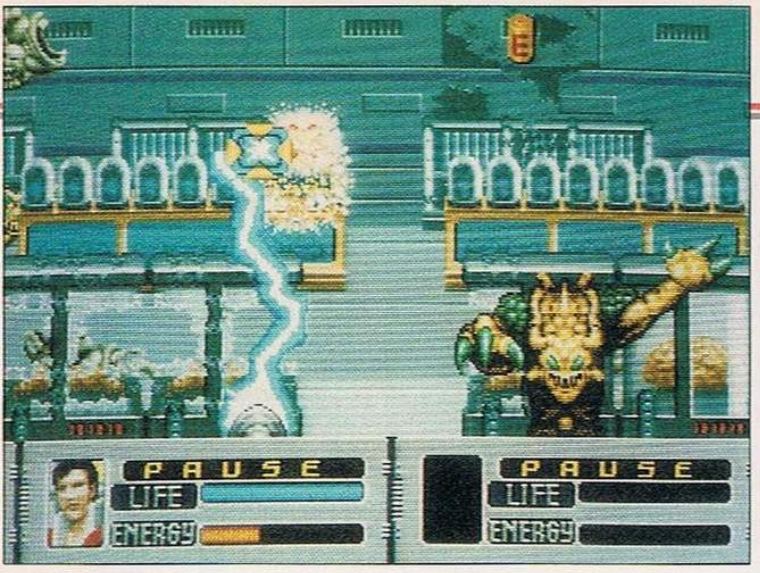


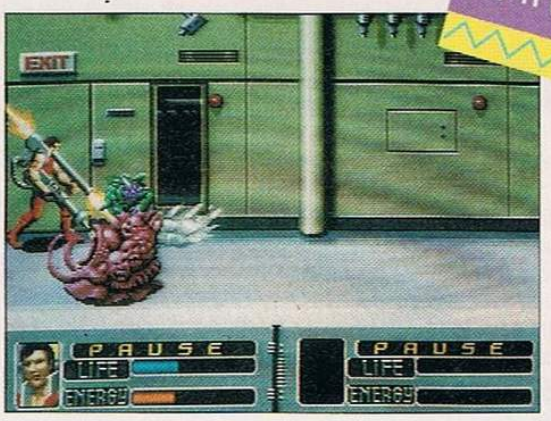
BUDGET

DES CENTAINES DE LOTS A GAGNER

1er prix : une semaine pour 2 personnes au Club Méd. à Eleuthera (Bahamas) ou un chèque de 20 000 F.
2e prix : un ordinateur IBM PS1 VGA couleur.
3e prix : un vélo tout terrain
4e prix : une platine laser Sony.
5e prix : un appareil photo.
Et des centaines d'autres magnifiques prix à gagner.

Liste des points de vente participants sur simple demande à ECUDIS - Rue Léon Paviot - 69500 BRON - Fax : 72 33 06 53 - Telex : 301-176 F





moment précis vous diriger dans une espèce de labyrinthe au bout duquel vous attendra le big boss, si je puis dire. Différentes phases dans le jeu sont ainsi mises bout à bout. Au troisième niveau, vous vous retrouverez dans un magasin à tirer sur les aliens qui circulent entre les comptoirs et stands de nourriture - voire de télés, selon la spécialité de ladite échoppe.

Les animations se révèlent dignes de la machine de café et ne manqueront pas de vous étonner, surtout lorsque vous arriverez au stage où le scrolling défile à une vitesse faramineuse, pendant que vous combattez le vaisseau ennemi qui vous emmènera dans l'espace rejoindre la base des vilains pas beaux...

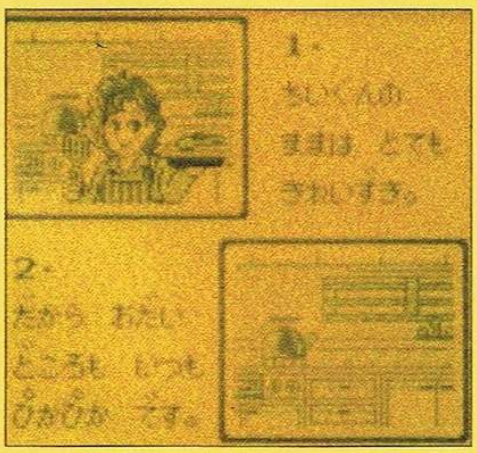
Nous avons eu l'occasion de pouvoir faire ce test quelques jours avant la sortie en France du soft, de façon à vous le présenter, chers lecteurs, dans notre numéro d'été. Eh oui, il faudra tenir deux mois au lieu d'un pour cette fois. Alors, préparez-vous à de chaudes vacances pleines de nouveautés féroces et affamées, prêtes à déferler sur notre marché.

Avis aux Segamaniaques et aux dévoreurs de news qui démarrent au quart de tour !

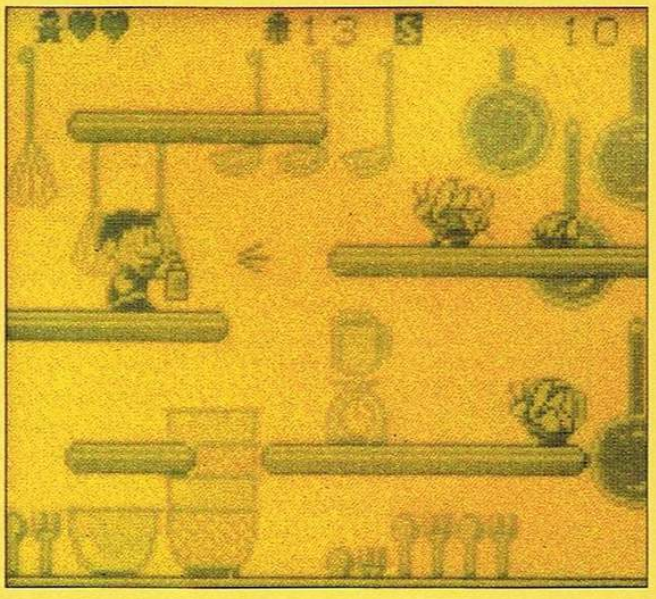
Cartouche Sega pour la console Sega Mega Drive japonaise. **S.A.**

KITCHEN PANIC

"Oh maman, que tu fais bien à manger ! Comme ta cuisine exhale d'exquises odeurs (et non pas des odeurs tout court) ! Comme tu es belle et jolie quand tu nous mijotes de si bons plats (matez les périphrases en passant !)." Mais le petit Chiaki n'est pas content car il n'aime pas que sa gentille maman soit embêtée par toutes les méchantes bestioles qui hantent de leur présence le temple culinaire où elle officie. Alors tous les soirs Chiaki prie pour avoir la force de combattre les nuisibles qui rampent, volettent, grimpouillent - font chier, quoi...



"Oui, tu seras entendu, mon fils, je vais te rendre aussi petit qu'eux afin que tu puisses aller les affronter et que la force soit avec toi, scarabée (air connu) !" répondit un quelconque Zeus, dans le lointain, à son appel de désespoir... Vous allez être plongé dans un monde à dominante insectoïde, composé de cinq stages comportant eux-mêmes six rounds. A chaque round vous aurez à buter un nombre précis de bébêtes (variant à mesure) au moyen du Fly-Tox de circonstance, afin d'accéder au suivant - signalé par une porte magique surgissant d'on ne sait où.



De plus, au cours de l'extermination, apparaîtront des blocs hiéroglyphiques : une fois alignés dans un certain ordre, ils vous permettront d'augmenter votre capital de points. Eradiquer, assembler et fuir sont-ils les trois mots clés de ce jeu ? Eh bien non, puisqu'à chaque fin de stage vous aurez à affronter un boss remuant (fourmi géante, mante religieuse et autres cloportes). Notez que vous pourrez, en cas de victoire, non seulement accéder au stage suivant mais aussi bénéficier du droit de changer d'arme. Enfin, quelques subtiles recherches vous conduiront à rencontrer le "special bonus game" et bien d'autres gratifications.

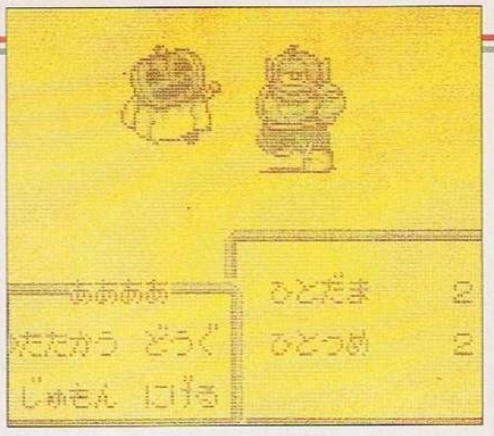
Bonne réalisation, bonne musique, assez bonne animation : *Kitchen Panic* sur Game Boy ne fait pas tourner la sauce, qui décidément n'en finira pas de ridiculiser certaines machines plus puissantes, mais affublées trop souvent de jeux qui laissent à désirer.

Cartouche Coconuts (vue et disponible chez I.D.E. ; tél. : 49.39.05.72) pour la console portable Nintendo Game Boy.

Z. Big

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●
SON : ●●

LEGEND

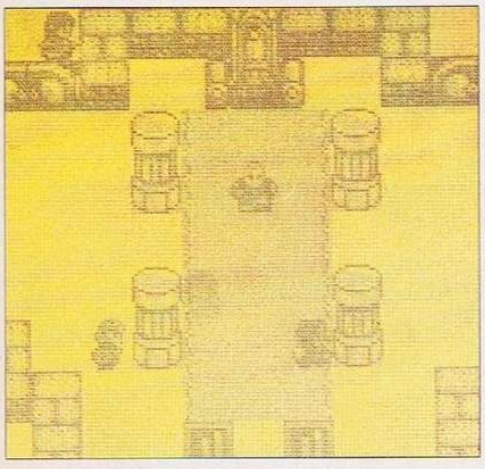


Sombrer dans les auras légendaires d'un monde fluctuant où la réalité se retourne comme un gant... Peut-on rêver plus magique ?

Legend... Ce nom me dit quelque chose - mais quoi ?

Eh non, il ne s'agit pas du superbe film de Ridley Scott, mais d'un fantastique jeu de rôle/aventure digne de rivaliser avec la saga des *Y-S* ou des *Dragon's Slayer* de Falcom (et avec *Gdleen* de Seta, testé ce mois-ci sur la Super Famicom). Ce titre nous servira d'ailleurs de référence pour le test de ce nouveau Game Boy...

Il sont quatre, amoureux de la vie et de ce que dame Nature a bien voulu leur octroyer. Issus de contrées et de familles différentes, nos héros - deux jeunes femmes (une princesse et une valeureuse guerrière) et deux mâles (un bandit et un soldat) - vont devoir affronter au péril de leur existence une meute de nervis à la solde d'un démon venu dans ce pays pour y prendre le pouvoir malgré les efforts effectués par le souverain dudit royaume pour protéger son peuple (t'as un sacré souffle, Momo my boy !).



Les amateurs du genre trouveront de quoi se la donner dans les grandes largeurs... On peut sélectionner un personnage parmi les quatre proposés, chacun disposant d'un niveau de force et d'énergie ainsi que de plusieurs aptitudes propres. Leur apparition se fera en des circonstances données et en fonction des situations que vit le porte-étendard de votre ego. Il se révèle par exemple plus intéressant de faire appel au soldat quand vous devrez lutter contre un monstre (de la même façon, il est souvent utile de faire appel aux pouvoirs de la choucardette princesse).

L'aventure commence dans un château où vous pourrez acheter des armes, des vivres et des potions. Chaque bonhomme rencontré vous fournira une foultitude d'informations indispensables à la progression. Les ennemis sont invisibles mais bien présents et se déplacent tout comme dans *Gdleen*. Et lorsque vous engagez le combat, la phase demeure statique et s'effectue par l'intermédiaire d'icônes. Attention : il est possible que vous perdiez un personnage pendant un affrontement - vous pourrez quand même le récupérer ! Autre point très important, dans certains magasins, le vendeur cache un acheteur retors et une fois que vous lui aurez vendu vos armes, il ne sera plus possible de les reprendre...

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●

Graphiquement superbe, bourrée d'animations et de scrollings impeccables, la réalisation dans son ensemble fait dans la somptuosité. Seul point noir au tableau, les musiques lancinantes, à la limite de l'abrutissement sonore. Mais soyez une légende et matez le son !

Cartouche Quest (vue et disponible chez Euro Loisirs ; tél : 45.49.19.39) pour la console portable Nintendo Game Boy.

S.A.

RYU KYU

Où est donc passée la moiteur classique des tripots clandestins ? Et l'indicible plaisir de battre le carton dans une atmosphère enfumée, oukélé ? On se le demande... Aujourd'hui, si on éprouve le besoin de s'éclater au poker, au rami etc., on sort de sa poche une petite console portable et on joue à *Ryu Kyu*.

C'est simple, cool et c'est bien fait !

Le jeu consiste à aligner sur un tableau un certain nombre de cartes tirées sur les quatre colonnes disposées à gauche de l'écran. Les "aligner", c'est un peu vague... En fait il s'agit de former des familles ou plus exactement de créer des tierces, des carrés, des brelans etc.

Afin d'y arriver, le joueur dispose d'un nombre de cases sur lesquelles il peut donc poser ses cartes en choisissant de les aligner horizontalement, verticalement ou même en diagonale. Cela ouvre un plus grand éventail de possibilités. Malheureusement, les brèmes sont mélangées et lorsqu'on en pioche une, ça relève strictement du hasard - les chances de réussite se réduisent ainsi à une véritable peau de chagrin. Vous pourrez, en appuyant sur le bouton 1, faire apparaître un tableau affichant vos bonus, scores et le nombre de familles assemblées. Si vous ne parvenez pas à totaliser la flopée de points nécessaires pour passer au niveau suivant, vous serez donc dans l'obligation de recommencer. On peut également sélectionner le niveau de difficulté ("Easy", "Hard" et "Special") et de choisir en mode solo, une partie contre la console ou contre une autre personne (toujours par l'intermédiaire du câble qui permet de connecter deux consoles). Il existe aussi un "sound test" pour écouter tous les morceaux que comprend le soft.

Enfin, les graphismes sont sobres mais efficaces et les mélodies infiniment sympathiques...

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●
SON : ●●●

Cartouche ASCII/ Face (disponible par correspondance chez I.D.E. ; tél : 49.39.05.72) pour la console portable Sega Game Gear.

S.A.

SUIVEZ-MOI DANS LES GRANDES QUÊTES DE NINTENDO !

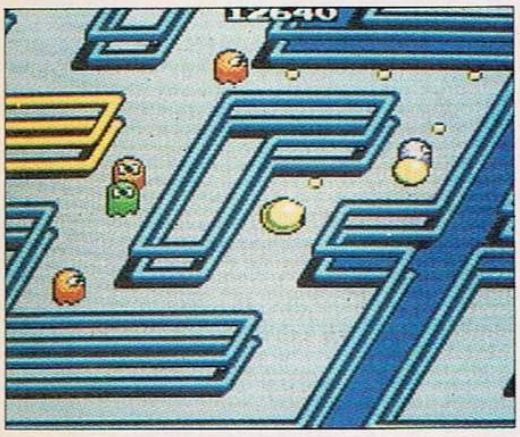
PAC MANIA

Le petit jaunet ne se paie pas de mots... Quand il broie du noir, c'est en se les gelant pour manger du blanc.

Nombreux sont les éditeurs anglais à venir tâter du terrain consolaire. Certains y parviennent avec brio et d'autres se ramassent lamentablement la tronche sur le marché...

Tecmagik, qui fait son entrée dans la danse, agit discrètement et en douceur mais avec assurance. Inutile de vous dire qu'avec un titre comme *Pac Mania*, le succès va suivre... Non contente de faire revivre le célèbre glouton dont l'appétit insatiable nous ravit depuis toujours, la firme se permet de nous offrir la plus belle conversion 8 bits/arcade jamais conçue.

Le principe reste le même : notre sympathique Pac Man, animé d'une envie démoniaque de s'empiffrer, ne peut s'empêcher parfois de foncer tête baissée dans les bras d'un (voire de plusieurs) fantômes, qui se régalent



à la seule idée de croquer tout cru le pauvre sphéroïde.

Le jeu comporte quatre stages (ceux de la version d'arcade) ainsi que quatre autres "special bonus" auxquels vous pourrez accéder en trouvant bien sûr à chaque niveau l'astuce requise.

Sachez tout de même - histoire de vous mettre sur la voie (de la sagesse !) qu'il faudra éviter un impondérable pour y parvenir...

Comme je vous le disais un peu plus haut, c'est effectivement la mouture la meilleure de *Pac Mania* sur une machine ou console 8 bits - si l'on prend comme exemple la version qui fut adaptée sur le MSX2 (le micro-ordinateur familial 8 bits le plus puisant sur le marché - je vous le rappelle en passant), complètement larguée quant à l'animation et la fluidité des scrollings multidirectionnels (point par point).

Il s'agit donc d'éliminer toutes les pastilles jaunes qui figurent dans le labyrinthe avant de pouvoir passer au niveau suivant. Seulement voilà : le scrolling, qui ne permet de voir qu'une petite partie de l'ensemble du stage, vous empêche de perpétrer l'opération avec facilité. Réflexes et tension à la clé...

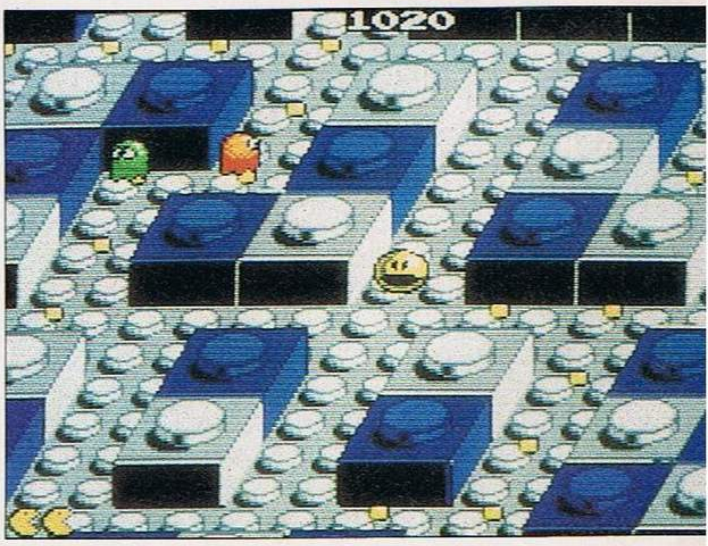
TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●

GRAPHISMES : ●●●●

ANIMATION : ●●●●●

SON : ●●●●



Contrairement à ce qui se passe dans le célèbre *Pac Man*, notre petite boule jaune peut cette fois-ci sauter au-dessus des affreux ghosts, ce qui arrange bien la sauce blanche de tout le monde lorsque par mégarde vous vous faites acculer dans un coinsteau. De plus, bon nombre d'options permettent à Pac de se défendre. Il peut en passant au travers d'une pastille de couleur verte multiplier sa vitesse par trois, d'une pastille rouge manger tous les fantômes (idem avec les pilules jaunes) - quatre fois au total puisqu'elles sont disponibles à chaque level) etc.

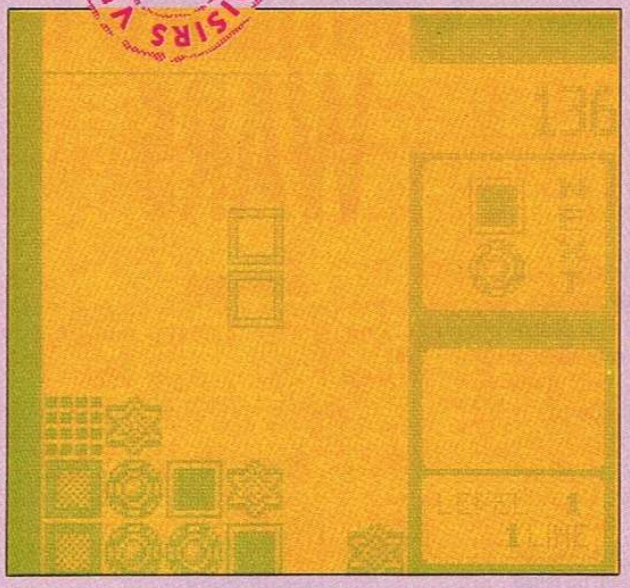
Attention : selon le niveau atteint, certains fantômes se mettent à bondir au moment ou vous essayez de faire la même chose. Leur trajet, aléatoire, souffre évidemment d'imprévisibilité. Alors méfiance ! A ne pas manquer sous peine de se faire bouffer...

Cartouche Tecmagik pour la console Sega Master System.

S.A.

VIDEOS EURO LOISIRS I.D.E

SANRIO CARNIVAL



Des clones de *Tetris*, on en a vu des tonnes et des tonnes, mais des clones de clones - il faut vraiment le faire ! Pas vraiment inintéressant mais il ne faudrait pas que les éditeurs japonais nous fassent trop souvent le coup. D'ailleurs, la clientèle ne suivrait pas...

Sanrio Carnival reprend point par point le principe de *Dr Mario*, testé il y a maintenant deux numéros. Il ne s'agit pas cette fois d'isoler des virus dans des flacons en les classant par famille afin de les éliminer, mais d'aligner des masques de carnaval - toujours pour les faire disparaître. Le joueur dispose à cet effet d'un écran de contrôle, décomposé de la façon suivante : un écran principal où viennent s'ajuster côte à côte les masques (certains ressemblent à des fruits. Ben oui... quoi, c'est le carnaval - oui ou non ?) ; un autre écran plus petit où apparaît la pièce qui va suivre ; un tableau d'affichage pour le score et enfin un dernier écran qui indique le level, et le nombre de lignes qui figurent sur le principal.

On peut faire effectuer une rotation au lot de pièces ou de masques qui se présente et le mouvoir horizontalement pour qu'en définitive il tombe, au moment où il se trouve en position favorable.

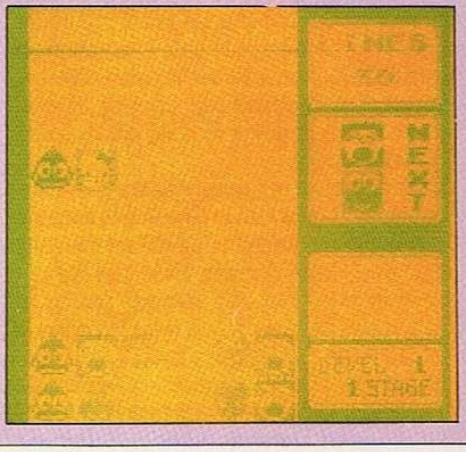
Sanrio comporte plusieurs niveaux de difficulté - tout comme *Tetris* - ainsi que différents modes proposant non pas des masques mais tout simplement des pièces de forme géométrique (cercle, triangle etc.). L'ensemble est assez réussi malgré des graphismes simplistes - vous allez me dire que pour ce type de soft ce n'est pas bien grave... Et je serais entièrement d'accord avec vous, si les innovations présentaient plus d'attraits. Seul point relativement positif : les mélodies qui accompagnent votre réflexion ne soûlent pas l'encéphale comme à l'habitude.

Signalons que la notice et les menus sont en japonais (il n'y a plus de quoi s'étonner).

Cartouche Character Soft (vue et disponible par correspondance chez I.D.E. ; tél. : 49.39.05.72) pour la console portable Nintendo Game Boy.

S.A.

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●
ANIMATION : ●●
SON : ●●●



RUBBLE SAVER

Triste sire que nous sommes - tomber si bas et en arriver à tester une telle infamie tient du cauchemar... Mais que voulez-vous la flamme du devoir m'appelle, le feu de camp brûle si haut, si fort : scout toujours prêt !

Quand on voit ce truc, de l'extérieur il paraît normal mais si on y regarde d'un peu plus près, on s'aperçoit qu'il n'y a rien que du vide, du néant, de la bouillie pour hannetons trisomiques à moitié écrasés par le char de la renommée microludique.

Voici donc *Rubble Saver*, une espèce de copie, un pâle remix de je ne sais quoi, un résidu tout droit sorti de la poubelle marseillaise de Bernard Tapie. De vilains extraterrestres venus sur Terre pour enlever une pisseuse afin de la projeter dans un monde parallèle, ça va dans les romans de science-fiction - et encore quand on a du talent !

Toutefois, malgré son aspect grotesque, ce shooting game reste - il faut bien l'avouer - plutôt convenable, même si les graphismes font dans le dégueu (ils sont simplistes, quoi !). Quant aux musiques, elles me font particulièrement penser aux bip ! bip ! des premières consoles (j'exagère peut-être mais comme ça vous ne commettrez pas l'erreur de vous le procurer). Tenez, on ne vous donnera même pas le nom du magasin qui nous l'a fourni (faut pas charrier). Passez votre chemin (uniquement pour ce soft, bien sûr !)

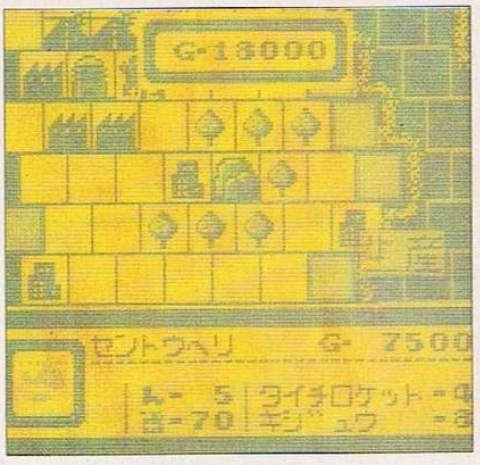
Cartouche King Records/ A Wave Inc. pour la console portable Nintendo Game Boy.

S.A.

INTERET : ●
GRAPHISMES : ●
ANIMATION : ●
SON : ●●

GAME BOY WARS

VIDEOS EURO LOISIRS I.D.E



Le bruit, le sang et la fureur au creux de votre main.

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●●

"Vingt dieux la Marie, v'là une acquisition que j'vais m'faire. Comme en 14 ! - Un jeu de stratégie ? Mais pépé, c'est-y pas un tantinet trop dangereux ? - Kéke tu meugles, la vieille, t'y connais rien, retourne donc plutôt à tes casseroles, vingt dieux d'bonsoir d'bonsoir ! - Ah pépé m'y prends pas la cabèche, boudiou. J'l'ai maté à mort ce jeu et j'peux t'dire qu'il est balaise... " Coupons immédiatement avant que nos deux mascottes ne s'entretuent en public. Un peu de pudeur, que diable !

Voici donc le premier jeu de stratégie guerrière sur Game Boy. Choisissez votre armée (Red Star ou White Moon), puis sautez donc tous les autres paramètres (enfin pour votre première partie en tout cas) comme la vitesse de défilement des textes ou encore la visualisation des animations des combats. Et après plusieurs manips, déterminez la zone de guerre dans laquelle vous allez affronter votre ennemi.

Vous disposez au départ, dans *Game Boy Wars*, d'une somme précise d'argent - qui se renouvellera à chaque nouveau jour de mobilisation -, permettant d'acquérir soldats et machines destrucrices. Il faudra les déplacer dans la limite de leur capacités avec pour seul but de conquérir le plus de villes possible (elles rapportent le cas échéant bases d'invasion et argent).

Une fois que tous vos déplacements et affaires connaîtront leur achèvement, vous n'aurez plus qu'à assister, impuissant, à l'avancée stratégique de l'ennemi. Et quand ce dernier aura achevé ses préparatifs, l'ordinateur décrétera la fin du jour et le début d'un deuxième, en vous redonnant la main.

Votre contrat sera honoré lorsque le quartier général de l'armée adverse sera détruit avec toutes ses troupes. Attention, avant de pouvoir jouer correctement, il faudra bien étudier toutes les icônes qui vous seront, n'en doutez pas, très utiles (sauvegarde d'une partie - entre autres broquilles).

Pour une première, on peut dire que *Game Boy Wars* constitue une petite merveille d'ingéniosité tactique.

Cartouche Nintendo (vue et disponible par correspondance chez I.D.E. ; tél.: 49.39.05.72) pour la console portable Nintendo Game Boy.

Z.Big

HATRIS

Le concept de *Tetris* se révèle décidément inépuisable. En voici une énième version, toujours signée de la paire venue de l'Est : Pajitnov et Pokhilko... Celle-ci se nomme *Hatris* et le plaisir de se creuser les méninges demeure au rendez-vous. Prenez six personnages, un voyageur, une donzelle, un Chinois, un élégant, un roi et un magicien, tous ces personnages arborant un couvre-chef qui les caractérise. Choisissez votre niveau de difficulté (vitesse et nombre de chapeaux) et en avant !

En bas de l'écran, six trombines identiques de l'un des acteurs du drame (ils changent à chaque niveau) sont alignées horizontalement. Vous devez les coiffer de cinq chapeaux semblables, entassés les uns sur les autres et cela 25 fois par tableau.

Les bibis du voyageur ça passe, mais quand il s'agit d'accumuler les hauts-de-forme de l'élégant, on ricane nettement moins...

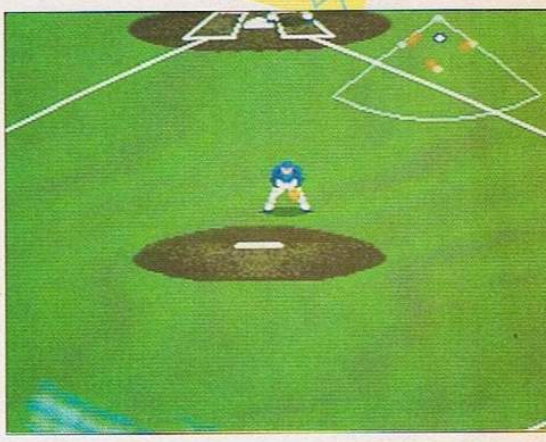
Les galures dégringolent par deux et nouveauté, vous pouvez déposer les éléments un à un - plus précisément les placer sur les colonnes voulues (à condition toutefois de ne pas trouver d'obstacle entre elles). A cet instant deux options s'offrent à vous : la première adopte l'apparence d'une boule de feu qui vous permet d'éliminer tous les chapeaux identiques d'une colonne. La seconde consiste en une boule d'eau qui détruit entièrement ladite colonne - c'est bien utile.

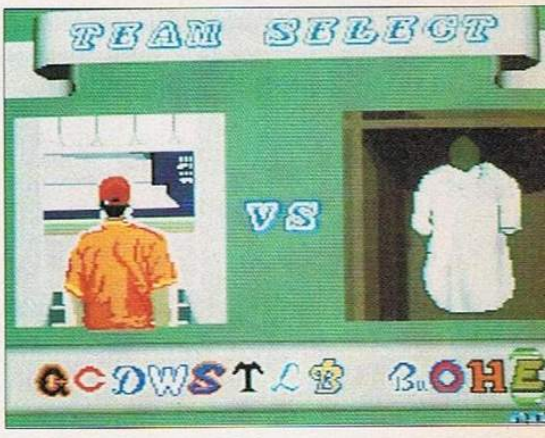
A la fin de chaque tableau, le solde de chapeaux est reporté au suivant. Petite astuce : quand sur le côté

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●●

SUPER PROFESSIONAL BASEBALL

Homerun away and hurra for the Montana's boys !





Avez-vous souvenance de *Big Run* ? C'était sur Super Famicom et pondu par Jaleco. Ah Jaleco - l'éditeur dont le premier jeu sur cette superconsole fut une quasi-poubelle en comparaison des capacités de la bécane ! Ah *Big Run*, jeu bâtard - petit-fils indigne de la SFX !

Mais voici le très attendu *Super Professional Baseball*. Premier jeu de base-ball sur la Super Famicom et bâclé tout de même, vous y serez assommé par une musique d'enfer au moment de l'allumage et vampirisé au négatif par la starting démo qui nous met tout de même l'eau à la tactique du base. Reprenez le dessus et choisissez entre les habituels one, two players or edit (ah cette fois-ci, on se propulse dans le godon, hein Momo !?), ou le moins habituel watch game (les voyeurs en auront pour leur argent). Après cela choisissez votre équipe et celle de votre adversaire dans le mouvement, puis procédez si nécessaire à des transformations de votre team - you see ? Cela accompli, go and play (tu vas jouer ou je t'en colle une - ouais ?).

Premier choc : l'animation en rotation spécifique à la Super Famicom ; deuxième choc : la musique extra-démentielle qui va vous créer une ambiance comme pas une ; troisième choc : l'extrême simplicité d'utilisation qui permet, après une période de rodage, un plaisir ludique qui ira croissant, selon votre habileté à exécuter les tactiques les plus fines. Enfin - dernier choc -, la classe de l'adversaire qui répandra jusqu'à la dernière goutte de votre substantifique moelle...

Les musiques varieront suivant l'action (lors d'une situation dangereuse pour l'une des équipes...). A chaque homerun (et vous allez en encaisser au départ, croyez-moi) vous aurez droit à des mini-démos du meilleur effet et pendant le cours du jeu vous bénéficierez de magnifiques backgrounds avec effet de profondeur garanti. En conclusion une pure merveille qui vous fera oublier le sinistre *Big Run*... Quel bowl super !

Cartouche Jaleco (vue et disponible par correspondance chez I.D.E. ; tél. : 49.39.05.72) pour la console Nintendo Super Famicom. **Z. Big**

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●●●

gauche de l'écran figurent les six gibus, vous pouvez en éliminer un à chaque fin de stage, cela pour mieux aborder l'épreuve à venir.

La paire venue du froid a encore frappé et franchement je me demande ce qu'ils pourront inventer la prochaine fois... Peut-être un *Tetris* avec de la semoule, de la barbaque, des légumes, de l'harissa etc. Le tout à verser dans un couscoussier !

Carte Bullet Proof Software pour la console Nec. **Franck M.**

UN PIED DEMENT !

Toujours prompt à vous satisfaire, **3615 MICRONEWS** vous propose en permanence ce service qui vous plaît tant : le **téléchargement**.
Des centaines de logiciels du domaine public ou autres sur **Atari ST**, **Amiga**, **PC et compatibles** et **MSX** ; une logithèque de qualité pour **trois fois rien**, accessible en un **temps record** grâce à un simple câble et au logiciel *Télénews* que vous pouvez vous procurer sur simple demande (voir bon ci-joint).

IMPORTANT !

Vous êtes programmeur amateur et avez mis en forme un nombre considérable de logiciels qui roupillent, solitaires, dans un tiroir. N'hésitez pas à les produire au grand jour et à en faire profiter les petits malins qui s'éclatent sur le **3615 MICRONEWS** !
Chaque création acceptée et incorporée au catalogue sera rémunérée...
Pour tout envoi ou demande de renseignements, contacter *Dédale Télématique, 65, rue Claude-Mivière, 92270 Bois-Colombes* - ou consulter le **3615 MICRONEWS**, rubrique **Téléchargement**.

TELECHARGEZ SUR 3615 MICRONEWS

BON DE COMMANDE

Nom : ..... Prénom : ..... Age : .....
Adresse : ....
....
Code Postal : ..... Ville : .....

Je commande :
- ☐ Le kit Télénews (câble + logiciel) : 149 F
- ☐ Le logiciel Télénews : 55 F
- ☐ Le câble seul : 110 F

Total :.....F (frais de port inclus)

Je possède un :
- ☐ Atari ST
- ☐ Amiga 500 ou 2000
- ☐ PC 5"1/4
- ☐ PC 3"1/2
- ☐ MSX

Adressez votre règlement par chèque bancaire ou postal, libellé à l'ordre de **Dédale Télématique** (5, rue Claude-Mivière, 92270 Bois-Colombes).

TOP SECRET

Tenniswoman, tennis and Foreman ? L'heureux temps de Roland-Garros vient de se clore et Wimbledon est là... Les plus fortes ce sont les femmes, celles dont la sueur opaline embaume la force d'âme et le volontarisme désespéré du surpassement de soi. Elles ignorent la condition humaine, Tanvier, Tauziat, Provis, Huber, Graf et il n'y a guère Goolagong, Margaret Court, Ruzici. Lenglen dans le texte ! Le minois crispé, l'aura qui flotte au-dessus du couloir, jurez "être l'auteur du Top Secret ci-joint et ne l'avoir recopié sur aucun journal français ou étranger". Aux frappeuses mythiques l'ouverture de *Guillaume Tell*... non, pardon, des Tops... Et aux petites mains de la couture en revers croisé ces anciennes gazettes qui font la réputation des jeux. A vous de servir !

ATARI

METAL MUTANT
(envoyé par Patrick Bonne)

◊ Le niveau testé est le **LEVEL 1.**
◊ Abréviations : **R** pour le cyborg ; **D** pour le dinosaure ; **T** pour le tank.

SUR KRONOX

◊ **T**, tirez des balles sur le **DJABAMUS AMPHIBIUS.** Puis ramassez la hache.
◊ **D**, mordez l'agresseur puis procédez de même pour les trois autres.
◊ **T**, tirez sur les deux oiseaux.
◊ **D**, mordez deux amphibiens, puis **T** pour le volatile ; **D**, mordez l'amphibien.

REGENERATION

◊ **R**, avancez puis sautez quand la tête du cyborg n'apparaît plus.
◊ **D**, avancez et brûlez les abeilles puis placez-vous sous le nid.
◊ **T**, abattez le nid (repassez en **D** et brûlez les abeilles s'il s'en échappe encore) ; **T** et **D** en alternance pour détruire les quatre autres nids.
◊ **R**, après l'épave du cargo, mettez-vous au niveau du pilier gauche du tableau suivant puis sautez pour attraper la cartouche.
◊ **R**, avancez et sautez pour éviter le tir du monstre, puis tuez-le au moyen de la hache.
◊ **R**, avancez jusqu'au bord des îlots et bondissez au-dessus des gargouillements. Quand vous apercevrez la passerelle, placez-vous au bord de l'îlot puis essayez le grappin. Sautez et avant de disparaître, utilisez le grappin.
◊ **D**, mordez l'amphibien, **T** pour le volatile, **D** pour l'amphibien.
◊ **T**, abattez les deux volatiles puis **D** pour mordre l'amphibien ainsi que leur chef.

REGENERATION

◊ **R**, avancez jusqu'au bord du lac. Dès que Zlorus part vers la droite, sautez sur son dos. Laissez-vous porter puis à proximité de la passerelle, sautez.
◊ **T**, avancez et tirez sur le robot en sentinelle dès qu'il vous tourne le dos.
◊ **R**, avancez, puis utilisez le grappin quand vous vous trouvez bloqué - mais attendez que la deuxième sentinelle parte vers la droite. Tout de suite **T** et tuez-le.
◊ **R**, avancez et sautez par-dessus le trou. Progressez encore et dès le changement de plateau, transformez-vous en **T**, abattez la troisième sentinelle et ramassez le chargeur de torpilles. Ce robot n'est pas toujours facile à anéantir, alors persévérez.
◊ **R**, revenez au trou et descendez pour aller à droite.
◊ **T + torpilles** pour détruire le système de sécurité de la porte de la ville.

DANS LA CITADELLE

◊ **R**, sautez deux fois afin d'éviter les deux lasers du plafond, puis utilisez la fourche pour tuer le gardien. Avancez et arrêtez-vous au **TELECHARGEUR**. Choisissez la troisième option (**Z 21**) - c'est le radar. En fonction de la position de **POLY 4**, faites les niveaux 0, 1, 2 et 4 pour tuer le maximum d'ennemis avant de sauvegarder au niveau 4 et si votre énergie vous le permet. POLY 4 est invincible et doté de grands pouvoirs de destruction. Pendez à **T + RADAR** dès que vous vous trouvez dans l'ascenseur.

NIVEAU 0

R + hache afin de tuer le robot chicos puis revenez à l'ascenseur.

NIVEAU 1

R, sautez pour éviter 6 lasers, puis **T + torpilles** sur le judas de la porte. Revenez à l'ascenseur.

NIVEAU 2

◊ **T + balles**, abattez les six sphères volantes qui arrivent en général au-dessus de votre tête.
◊ **R**, interrogez la console : elle fournit la réponse dont vous aurez besoin plus tard (insultes autorisées) et la façon de tuer POLY 4. Revenez à l'ascenseur.

NIVEAU 4

◊ **R**, faites une sauvegarde.
◊ **R**, avancez jusqu'au bord et sautez en plein milieu des spatio-pompes.
◊ **R + grappin** puis **T** pour descendre le bombardier avec des balles.
◊ **R**, sautez, puis **T** : abattez les trois bombardiers en tirant au-dessus de vous (si vous n'avez pas progressé depuis le début de ce tableau).

◊ **R + grappin** (deux fois). Quand vous parvenez à la plate-forme volante, attendez que cette dernière se trouve à la moitié de son parcours et bondissez dessus. Laissez-vous porter puis sautez deux fois.
◊ **R + hache** pour tuer **HARP 0.1**.
◊ **R**, connectez-vous à la console et mettez sur **ON** la salle-estomac. Empruntez le téléporteur : vous apparaissez dans l'ascenseur.

NIVEAU 1

◊ **R**, sautez pour éviter les 6 lasers. Allez ensuite à droite toute et placez-vous sous la fermeture située au plafond.
◊ **T + balles** sur la fermeture.
◊ **R + grappin** pour grimper dans la salle-estomac.
◊ **D**, mordez les 8 araignées et brûlez de la queue celles de derrière.
◊ **T + balles**, tuez l'oiseau puis le second.
◊ **R + grappin, T + balles** ; descendez jusqu'au centre du tableau et tuez 6 oiseaux.
◊ **R + grappin, T + balles** ; débarrassez-vous de neuf rasoirs et descendez au niveau inférieur. Tuez-y deux rasoirs puis **D**, mordez une araignée.
◊ **R + grappin** mais vous devez auparavant vous tourner vers la gauche. Aussitôt monté, retournez-vous rapidement et sautez sur la droite pour éviter le nid d'araignées.
◊ **T + torpille** pour détruire le bloc qui gêne le passage. Attention, tirez aussitôt avec des balles sur le bloc, même après avoir balancé la torpille - il faut tuer les deux oiseaux cachés !
◊ **R**, sautez deux fois et sauvegardez. Ensuite, allez sur la droite refroidir le gardien au moyen de la hache. Dans la salle, chargez **KYO Z5** (c'est le cyberstyx pour le dinosaure). Enfin, rendez-vous jusqu'au téléporteur, qui vous ramènera à l'ascenseur.

NIVEAU 3

◊ **D**, avancez face à la porte qui est protégée par les deux lasers horizontaux.
◊ **D + cyberstyx** (utilisez le pavé numérique à la place du joystick pour diriger le cyberstyx) ; faites-le passer entre les deux faisceaux et touchez la serrure puis retour dans le dino.
◊ R, avancez et tuez le gardien avec votre hache, puis connectez-vous à la console. Les réponses sont :
* 1/ **KENRAE**
* 2/ **ZWYKX**
* 3/ **FRANÇAISE**
* 4/ **KRONOX**
* 5/ **50**
* 6/ **2 MOIS**

Vous obtenez alors le bouclier de protection en mode dino. Revenez à l'ascenseur.

NIVEAU 4

Vous pouvez accomplir une sauvegarde car un module se trouve là, à disposition. Retournez à l'ascenseur et rendez-vous au niveau 0.

NIVEAU 0

◊ D, et allez à sur la gauche : une cloison s'ouvre, révélant POLY 4. Utilisez tout de suite le bouclier avant qu'il ne tire, puis attendez qu'il soit complètement à gauche, dans la salle, et actionnez l'interrupteur avec le cyberstyx. POLY 4 tombe dans la trappe...
◊ R, revenez à l'ascenseur, puis allez à droite jusqu'à la console. Connectez-vous (utilisez la boîte de jeu). Rendez-vous au niveau inférieur en prenant l'ascenseur et descendez.

NIVEAU INFERIEUR

◊ **R**, sautez par-dessus les deux bouches de feu et tuez le zombi.
◊ **D + cyberstyx** pour actionner l'interrupteur qui se trouve en haut à gauche. Cela libère la cartouche contenant les **YEUX HYPNOTISEURS** pour le dino.
◊ **R + grappin**, montez sur le tube métallique qui se trouve vers la droite, puis grappin. Passez le "**U**", utilisez encore deux fois le grappin et sautez.
◊ **D + YEUX HYPNOTISEURS**, tuez le robot volant (utilisez pour ce faire le pavé numérique : **chiffre 9 + shift**).
◊ **R**, sautez sur le tube afin d'atteindre le module de sauvegarde. Pour cela, placez-vous à équidistance du pilier de gauche et du tube qui se trouve sous le module.

SAUVEGARDEZ

◊ **D + bouclier**, avancez en vous protégeant et dès que Blacky se trouve à portée, mordez-le avant qu'il ne tire. Pour progresser sans risque, attendez que la torpille touche le bouclier et utilisez le **pavé numérique + shift**.
◊ **R**, placez-vous sous l'interrupteur de gauche et sautez sur le ressort.
◊ **D + cyberstyx**, allez actionner l'interrupteur de gauche et rentrez dans le dino.
◊ **R**, sautez sur le tapis roulant. Pendant la phase de décompactage, déplacez-vous de gauche à droite pour éviter **POLYGLOT**.
◊ **T**, tuez-le par balles.
◊ **R**, sautez par le tube. Au tableau suivant, placez-vous le plus à gauche possible et sautez par-dessus les deux bouches de feu.
◊ **R**, bondissez sur le tapis roulant et rendez-vous directement au niveau 2.

NIVEAU 2

R + hache, tuez le zombi puis fermez la première vanne - et la deuxième aussi. Revenez au niveau 1 en sautant dans le transporteur.

NIVEAU 1

R + hache, tuez le zombi puis approchez-vous de **ROBODROOP**. Là, patientez pendant une minute quinze environ. Ensuite tapez au ventre sans arrêt au moyen de la hache : il finira par exploser ! C'est le robot le plus difficile à tuer du jeu - alors bon courage... Puis fermez la première vanne et ouvrez la deuxième. Revenez enfin au niveau 3 en sautant une fois de plus dans le transporteur.

NIVEAU 3

◊ **R + hache**, tuez le zombi (quand c'est fini ça recommence) puis **T** + balles : anéantissez le **KRAZOUKAC**. Fermez la première vanne et ouvrez la deuxième, revenez à l'ascenseur.
◊ **R + grappin** pour monter dans le transporteur.

NIVEAU 0

◊ Direction droite toute. A la fin du tapis roulant, transformez-vous en D avant de passer au tableau suivant. Abattez le robot volant avec les YEUX HYPNOTISEURS ; ouvrez la première vanne et fermez la seconde.
◊ **T** pour franchir le premier piston.
◊ **D + cyberstyx** : il faut l'employer dans la tuyauterie pour atteindre l'interrupteur qui est situé à droite de l'écran. Pour vous rendre jusqu'à l'interrupteur quand le cyberstyx se trouve en face de l'entrée du tuyau, tapez avec le tapis numérique **4 fois sur la touche 6 ; 3 fois sur la 2 ; 4 fois sur la 6 ; 3 sur la 8 ; 4 sur la 6 ; 3 sur la 8 ; 4 sur la 6 ; 3 sur la 2 ; 2 sur la 6**.
Pour le retour à partir de l'entrée du tuyau, tapez **2 fois sur la touche 4 ; 3 sur la 8 ; 4 sur la 4 ; 3 sur la 2 ; 4 sur la 4 ; 3 sur la 2 ; 4 sur la 4 ; 3 sur la 8 ; 8 sur la 4**.
Attention, la pression sur la touche pouvant faire avancer le cyberstyx de plus d'un intervalle, il faut donc se fier au bruit qu'il produit sur les parois pour retrouver la sortie.
◊ **T**, passez le piston et avancez, mettez le **D** sur le repère au sol et envoyez le cyberstyx actionner l'interrupteur de gauche.
◊ **T**, pour faire tomber le bonnet d'âne, puis torpilles pour détruire le pilier métallique. **T + balles** et tuez les trois monstres.
◊ **R + grappin** afin de monter dans le téléporteur pour aller jusqu'à Kéops.

SAUVEGARDEZ

KEOPS

Première pyramide

C'est une épreuve musicale qui vous attend... **R + hache** et débarrassez-vous du lancier. Si vous avez eu la chance de le surprendre, tapez sans discontinuer et il tombera au quatrième coup qui portera au but. Mais si vous vous révélez trop lent, il vous attaquera à tire-larigot... Frappez un coup et reculez pour vous trouver hors de portée ; attaquez enfin et portez dans le même mouvement le quatrième coup fatal.

Deuxième pyramide

◊ Assassinez votre double (c'est le mot approprié). Après sa création suscitée, prenez la place de droite, puis **D**. Mordez-le trois fois, **R + hache** et tapez quatre fois ; **D** encore, mordez-le. **R + hache** et transformez-vous rapidement en **T. D, R, T, D** etc. jusqu'à ce qu'il se trouve en **R** ou en **D** et vous en **T**. Balancez ensuite une torpille : attention, si votre duplicata a adopté la forme d'un tank, métamorphosez-vous rapidement en **D + bouclier**.
◊ Quand vous l'avez éliminé, utilisez encore D + bouclier dès que vous passez au niveau suivant. Un peu de patience, au moment où le robot recharge, profitez-en pour aller de l'avant.
◊ Vous lui collez au train... Attendez un moment où il se recharge pour vous transformer en **R + hache** et mettre fin à sa triste existence.

Troisième pyramide

C'est le moment du combat contre le Terminator.
◊ **D + bouclier** pour avancer. Profitez d'une accalmie pour passer en **T + balles** et détruire le lanceur inférieur. Ensuite encore **D + bouclier**, continuez votre progression tout en évitant de rester à la portée des jets de flammes qui traverseraient le bouclier.

◊ **R + hache** pour détruire le lanceur en position médiane. Quand une pause intervient dans le déluge de flammes, utilisez **T + balles** et touchez-le trois fois au cœur : vous en viendrez ainsi à bout (parfois le **T** seul suffit à le tuer...).
◊ **R + hache**, frappez le soldat quand il baisse sa garde et reculez quand il lève son bras. Il faudra le toucher quatre fois.

Quatrième pyramide

◊ **R + foudre** et tirez sur l'esprit dès qu'il se trouve à portée.
◊ **D + YEUX HYPNOTISEURS** afin d'éliminer le gardien.

SAUVEGARDE AU DEBUT DE LA CINQUIEME PYRAMIDE

Cinquième pyramide

◊ **R**, sautez pour éviter le premier tir et utilisez la foudre. Abattez le garde d'**AROD 7**.
◊ **T + balles**, tirez sur la bulle pour obtenir la cartouche turbomutante.
◊ **R**, avancez rapidement près d'AROD 7... Observez sa tempe et exécutez les ordres qui y sont inscrits et représentés. Si vous voulez aller plus vite, usez des services du pavé numérique. Attention, pour le saut, il faut se tourner vers la gauche avant de bondir.

NES

DUCK TALES
(envoyé par Gaëtan Plasse)

DEUX OU TROIS CONSEILS

◊ Sautez tout le temps avec votre canne... Beaucoup de pépites, de trésors, de vies et de gâteaux sont dissimulés un peu partout.
◊ En mode difficile, toutes les pièces d'invulnérabilité sont remplacées par des gateaux et les gros gâteaux eux-mêmes par des pépites.
◊ Certaines fois, en demandant à Flagada de vous ramener, vous traverserez un court "niveau-bonus" au milieu des nuages.

AMAZONIE 8

Frappez contre les troncs d'arbre, qui recèlent tous quelque chose. Allez à droite, descendez par la corde et frappez le cube rouge qui se trouve dans l'alignement de la statue. rebondissez et passez en haut à gauche : vous trouverez deux pièces cachées. Ensuite toujours à droite, sautez sur les plantes épineuses, ouvrez les deux coffres et revenez tout en haut de la corde.
Direction la droite, gaffe car le tronc qui encombre le chemin juste avant les épines abrite une plante carnivore. Puis sur la liane centrale, grimpez : il y a une autre pièce cachée. Redescendez, allez à droite, grimpez à la liane suivante et direction la gauche. Bondissez de pierre en pierre puis sur l'hélico et continuez votre progression... Danger ! Après les deux plantes carnivores, le sol commence à manquer sous vos pas, passez en haut sur le mur et dirigez-vous vers la gauche. Ensuite, revenez.

Plus loin à droite, après que la boule vous a poursuivi, une corde menant directement au boss est dissimulée dans le trou du plafond : allez plutôt à droite. Refusez de payer la statue et rebondissez sur l'Indien pour vous emparer de la corde. Puis à gauche en faisant encore bien gaffe car le plafond s'écroule.
Arrive enfin le Roi Inca, rebondissez sur sa tête après qu'il a fait trembler le sol.

TRANSYLVANIE

Allez à droite, ne frappez pas l'armure et passez la corde. Un peu plus loin se trouvent des tombes ; rebondissez dessus car des pépites y sont enfouies. Frappez sur les deux premières et l'avant- dernière. Descendez, l'armure contient un coffre... Allez sur la gauche en rebondissant sur les épines, cela vous mènera à la salle bourrée à craquer de blindages conteneurs. Entrez dans le miroir et maintenant à droite. Cette fois, montez à la corde. Le Rapetou a capturé Riri et il vous indique que le château a un faux mur - c'est une erreur, il en comporte deux. Allez à droite et à la deuxième tombe (la seule du coin qui contienne des pépites), entrez dans le mur, le coffre renferme un cœur de vie... Montez et pénétrez dans le miroir. Vous devrez sauter de chariot en chariot sans tomber dans le vide...Descendez deux écrans, ouvrez les coffres et remontez une fois. Direction la droite et plus loin descendez encore. Salle des armures : ces tas de ferraille sont remplis de gâteaux ou de... rien du tout ! Allez à droite, n'entrez pas dans le miroir, traversez le mur et directement dans le miroir de droite. A gauche, vous tomberez sur Miss Tick : rebondissez-lui dessus soit lorsqu'elle se trouve à hauteur de saut, soit juste avant qu'elle ne lance ses éclairs.

MINES AFRICAINES 8

Frappez sur toutes les caisses à charbon pour pouvoir disposer ensuite d'un certain nombre de diamants. Fifi vous renvoie tout de suite en Transylvanie...
Pénétrez dans le premier miroir, où vous dénicherez le passe. A droite toute, ouvrez les coffres et revenez. Descendez d'un écran, droite, rebondissez sur les grenouilles et le trésor caché sera à vous (1 million de dollars !). Revenez à la corde et traversez le mur de gauche ; à la corde suivante, abordez une autre descente. Trois coffres sont planqués à gauche... Vous les ouvrez et vous vous faites la malle ou encore vous passez sur le mur de gauche pour dégoter une vie.
Encore une descente, droite, descendez pour vous retrouver devant Flagada, droite encore. Grimpez sur le tremplin et laissez-vous faire. Montez ensuite montez à la corde et direction la gauche. Pour tuer le boss, prenez soin de l'éviter lorsqu'il tourne autour de la pièce et bondissez sur son crâne de nase quand il revêt une forme "humaine".

HIMALAYA 8

A droite toute, vous tombez sur un faux trou. Laissez-vous tomber. Dans la pièce suivante se cache (en plus des deux coffres) une vie - à gauche. Descendez de trois écrans, et à gauche toute pour libérer Popop, qui va casser le mur. Là, le coffre contiendra votre cinquième cœur de vie.

Retour à Flagada et toujours à gauche toute : deux coffres pour votre soif de boîtes récéleuses. Montez et bondissez tout de suite sur la gauche pour éviter le rocher. Montez, passez sur le mur - juste au-dessus du Rapetou. Puis à droite.
Pour battre le yéti, observez-le bien : il saute de la droite jusqu'au milieu de l'écran, puis à gauche, lance des boules de neige, bondit encore au milieu, ensuite à droite etc. Contentez-vous de lui rebondir dessus, au milieu.

LA LUNE 8

Entrez dans l'ovni. A gauche, vous trouverez deux coffres. Revenez et montez. A droite, des pépites ; à gauche le chemin (on peut passer sur le mur qui se dresse tout à gauche. Montez... Maintenant à droite, Flagada et à gauche la clé de l'ovni. Retour à l'entrée et à droite toute puis montez de trois écrans. Ensuite à droite, en sautant sur les pieuvres et les pointes : un deuxième trésor vous tendra ses petits bras d'or et d'argent (eh oui, encore un million de buckazoïds !). Demi-tour encore, descendez d'un écran et allez sur la gauche afin de trouver la télécommande. Rendez-vous à l'entrée et sautez à droite : un peu plus loin, Robotik fera apparaître la corde. Descendez et allez à gauche... Pour vaincre la souris mécanique, sautez carrément sur elle !

RETOUR EN TRANSYLVANIE

Transportez-vous directement dans la salle du boss. Là, Dracula Duck vous attend. Rebondissez sur ses chauves-souris puis sur sa tête, et cela cinq fois. Pour finir, triomphez par trois fois de Miss Tick à la course pour retrouver le coffre... et à vous tout le pognon !

SUPER FAMICOM

ACTRAISER
(envoyé par Fabrice Bellamy)

PREMIER PAYS : FILMOA

Phase 1 : arcade
Si vous voulez tuer le monstre, atttaquez et reculez quand il passe lui aussi à l'offensive. Baissez-vous au moment où il charge.

Phase 2 : stratégie

Détruisez le gros rocher qui se trouve en bas à droite. Et demandez la magie de feu au temple... Attendez de vous trouver au deuxième niveau du peuple pour franchir la rivière (3 nids de monstres abattus). Si les maisons brûlent, n'hésitez pas à les arroser.
Enfin, foutez le dernier nid en l'air, emparez-vous du point de magie dans le temple et direction la troisième phase. (Prenez aussi le pont au temple.)

Phase 3 : arcade

Deux passages : celui du haut va se révéler facile mais

celui du bas renferme un point de magie. Pour tuer le monstre, frappez-le, reculez, sautez par-dessus la hache, revenez le frapper, passez-lui dessous etc.

DEUXIEME PAYS : BLOODPOOL

Phase 1 : arcade

Pour dégommer le monstre, placez-vous en haut et à droite. Sautez au-dessus du tir, frappez l'infâme bestiasse et avancez. Bondissez toujours au-dessus du tir, puis du trou. Frappez le monstre deux fois, revenez etc.

Phase 2 : stratégie

Donnez le pont au temple. Asséchez les marais et détruisez les nids de monstres qui sont à votre portée. Si le peuple chiale toutes les larmes de son corps, emparez-vous de l'empreinte au temple et utilisez-la sur la grotte. Quand les trois nids ont disparu de la circulation, prenez la tête de mort qui sourit de toutes ses dents au plus profond du temple. Utilisez-la sur le bois (en bas, à gauche) qui dissimule un autre nid.
Dans le lieu saint, glanez un point de magie et la magie d'étoile, puis... de l'arcade, encore de l'arcade, toujours de l'arcade !

Phase 3 : arcade

Quand le magicien adopte la forme du cauchemar biologique, évitez les boules et frappez quand il balance des éclairs. Si c'est un loup-garou, descendez quand il saute, attendez-le et déjantez-le ; grimpez pour échapper aux têtes etc...

TROISIEME PAYS : CASANORA

Phase 1 : arcade

Frappez le monstre deux fois au maximum, passez entre les boules ; recommencez s'il ressort ou évitez les pinces. Pour ce faire, bondissez verticalement et arrivé au sommet du bond, progressez etc.

Phase 2 : stratégie

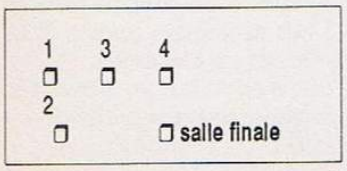
Faites pleuvoir sur le désert, émigrez puis sauvez le rescapé au moment de son arrivée. Prenez également soin d'anéantir les autres nids de monstres. Ensuite, retournez à Bloodpool, augmentez le chiffre de la population jusqu'à l'instant où apparaîtront des épées croisées au-dessus des maisons... Gaffe, il règne une malédiction sur la troisième phase. Vite, au quatrième pays !

Phase 3 : arcade

Pour tuer le gros lard très laid, faites-le descendre (passez juste en dessous). Puis frappez-le, évitez la boule et suivez-la. Butez la tête qui apparaît, refaites descendre le monstre etc.

QUATRIEME PAYS : AITOS

Phase 1 : arcade



Quand le serpent passe pour la première fois, placez-vous en **2** pour l'éviter. Puis mettez-vous sur **3**, frappez-le, baissez-vous et ensuite immédiatement en **2** ; tapez-lui dessus encore, allez sur **4** - un bon coup sur la gueule, revenez sur **3** etc.

Phase 2 : stratégie

Une bonne migration et abattez les nids. Quand les moulins s'arrêtent, refaites-les tourner en provoquant du vent. Enfin, quand le volcan se réveille, passez par la troisième phase et rendez-vous au temple pour vous emparer de la tête de bélier.

Phase 3 : arcade

Encore un refroidissement de monstre : placez-vous sous la plate-forme de droite la plus basse, foutez-lui sur la gueule à bras raccourcis et sautez. Au moment où il part vers le haut, redescendez, attendez-le, frappez etc. (Ne demeurez pas trop longtemps en bas sinon il se dirige vers la gauche.)

CINQUIEME PAYS : MARANA

Phase 1 : arcade

Le monstre : attirez la liane vers vous, sautez par-dessus et abattez les boules s'il le faut. Tirez sur la tête quand elle montre le bout de son mufle et ainsi de suite...

Phase 2 : stratégie

Créez un tremblement de terre pour atteindre l'île. Détruisez ensuite un arbre sur l'île qui a la forme d'un aigle. Emigrez et abattez les nids de monstres. Quand les têtes de morts apparaissent, passez en troisième phase.
Prenez ensuite la feuille au temple, rendez-vous à CASANORA et donnez ladite feuille afin de conjurer la malédiction. Attendez et émigrez si c'est encore possible, saisissez-vous de la tablette qui se trouve elle aussi dans ce lieu sacré - revenez enfin à MANARA et refilez-la. Patientez ensuite jusqu'à ce que les deux hommes reviennent et prenez la magie des boules au temple.

Phase 3 : arcade

Propagez-vous en dessous de la bestiasse pour l'attirer, écartez-vous. Si elle tire il faut sauter ; si elle descend frappez-la etc.

SIXIEME PAYS : NORTHWALL

Phase 1 : arcade

Accroupissez-vous dans le trou à droite et tirez sur le monstre quand il survient, de nouveau quand il s'arrête et encore à l'instant où il grimpe. Passez dessous, sautez et balancez la sauce ; retournez dans le trou et répétez l'action...

Phase 2 : stratégie

Faites fondre la neige car les hommes peuvent se déplacer sur les endroits verglacés. Donnez donc la tête de bélier. Ensuite, abattez les quatre nids abritant les monstres habituels et allez chercher au temple les points de magie (et la nouvelle magie). Puis troisième phase...

Phase 3

Ce tableau regorge aussi de bonus...
Quand le monstre charge, essayez de le toucher le plus de fois possible. Et au moment où il stoppe, passez derrière lui et frappez sans hésiter !

PREMIERE FIN

Un volcan doit normalement apparaître en haut et à droite de la carte. Si vous ne constatez pas sa présence, repartez pour NORTHWALL et revenez aussitôt... A l'intérieur du cracheur de feu, il faut se retaper les monstres des troisièmes phases.
◊ Premier monstre : même tactique.
◊ Deuxième : comme il se révèle très rapide, frappez le plus possible.
◊ Troisième : même tactique - seulement sautez au-dessus de la première flèche.
◊ Quatrième : même tactique.
◊ Cinquième : idem.
◊ Sixième : idem.
Pour éliminer le gros monstre sous sa première forme, tapez-lui dessus quand il descend ; et sous sa deuxième forme, frappez-le à l'instant où son cœur devient visible. Donc une fin possible, accompagnée d'une superbe musique de Stoff.

DEUXIEME FIN

En revenant au menu de départ, on bénéficie d'un troisième choix - caché celui-là (sous NEW GAME). On n'accède par ce mode SPECIAL qu'aux tableaux d'arcade. Une fin donc un peu différente de l'autre...

SUPER MARIO 4
(envoi de S. Sébillot)

LEGENDES

- = maisons fantômes.
- = niveaux dans lesquels on fait apparaître les carrés jusque-là invisibles.
- = tubes menant à un niveau secret.

▭ = pont.

▣ = châteaux de fin de niveau.

✲ = passage vers l'étoile magique.

▭ = petits châteaux.

○ = niveaux normaux.

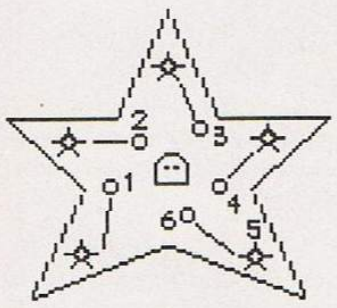
◊ Dans le texte

Ⓟ **bleu ou gris** = objet servant à différentes utilisations - suivant les niveaux (faire apparaître les portes etc.).

? = carré qui renferme des options ou des objets.

L'ETOILE MAGIQUE

◊ Ou comment aller jusqu'au dernier château sans passer par tous les mondes.



Les numéros des paragraphes correspondent aux numéros des dessins. L'étoile 1 correspond au deuxième monde, la 2 au troisième etc., puis la 5 au septième.
◊ Trouvez tout d'abord l'étoile magique dans le deuxième monde (expliqué un peu plus loin) et vous déboucherez sur le 1.

Un

Allez tout à droite et descendez en cassant les blocs jaunes (bouton A) : vous trouverez une serrure magique dotée d'une clé que vous prendrez bien évidemment pour ouvrir la serrure.

Deux

Tout à droite encore mais ne rentrez pas dans le tube vert ; passez au-dessous, continuez un peu et vous tomberez sur une autre serrure magique qui vous emmènera au trois.

Trois

Appuyez sur le Ⓟ gris, prenez un bloc bleu et grimpez sur ceux qui sont suspendus... en l'air évidemment. Balancez le bloc sur le crétin qui traîne dans le nuage, prenez lui le cumulo-nimbus et allez vers le haut, où vous dénicherez encore une serrure...

Quatre

Allez vers la droite jusqu'à ce que vous arriviez à une plate-forme de pierre grise. Là, si vous avez fait les mondes 2 et 3 et donc fait apparaître les blocs verts et les blocs roses (explication dans le monde 1, plus loin), ça va se révéler facile... Prenez une carapace de tortue et descendez - juste à gauche de la plate-forme de pierre ; vous tomberez sur des carrés verts. Continuez sur la droite (là, des carrés roses) et balancez la carapace sur le carré ?. Une clé apparaît : dirigez-vous vers la serrure et vous voilà au monde 5.
Note : si vous n'avez pas fait les mondes 2 et 3, il vous est indispensable de posséder la cape. Allez donc sur la deuxième plate-forme verte qui se trouve à droite de l'autre de pierre (muni d'une carapace) et sautez à gauche en freinant votre chute, de manière à atterrir commodément sur la plate-forme à la serrure.

Cinq

N'allez pas en 6, mais appuyez sur le bouton B et vous déboucherez dans le septième monde - juste avant le dernier château.

Six

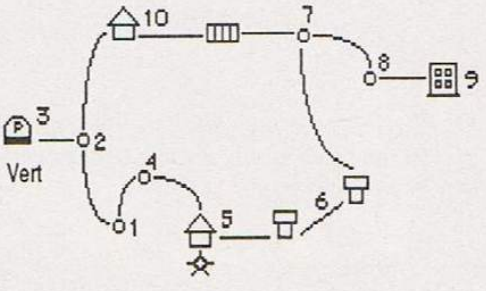
Là, il vous faut absolument la plume et avoir trouvé tous les grands Ⓟ (explication dans le premier monde, plus loin). Dès le début, envolez-vous vers la droite en restant à peu près en dessous du TIME de l'écran. Vous arriverez sur des carrés jaunes : continuez sur les verts, puis les roses et enfin les bleus. Ensuite direction la droite, où vous trouverez une serrure magique et... une surprise.

LA SOLUTION DES SEPT MONDES

Premier monde

◊ Explication des Ⓟ dont je parlais plus haut...
Ce sont des niveaux qui vous permettent de faire apparaître des carrés qui étaient jusqu'alors invisibles (représentés en pointillés dans le jeu). Il en existe 4, un jaune dans le premier monde (carrés jaunes) ; un vert dans le deuxième monde (carrés verts) ; un rose dans le troisième monde et un bleu dans le cinquième monde.
◊ Vous trouverez le ? jaune dans ce monde en passant par le niveau situé à gauche. Il n'est pas dur ni riche en passages secrets - si l'on excepte quelques salles prétendument cachées faciles à trouver. Le monstre de fin s'exécute dans le mouvement : il suffit de lui sauter dessus quand la plate-forme s'incline pour le faire tomber.

Deuxième monde



Un

Allez au 2 mais il faudra revenir ici quand vous aurez accompli le 3.

Deux

Pour parvenir au 3 il faut entrer dans le tube vert (situé au plafond) où vous tomberez sur une salle secrète. Vous distinguerez des cubes jaunes disposés en escalier et prenez la carapace bleue un peu plus loin - balancez-la sur le cube jaune qui se trouve tout en haut. Cela fera apparaître un haricot magique ; passez enfin en 3.
Vous pouvez aussi vous rendre au 10 en finissant le niveau (voir plus loin comment y arriver).

Trois

Revenez au 1 quand vous l'aurez passé.

Un

Maintenant les carrés verts ont fait leur apparition (vers la fin) et ferment la brèche d'un mur. Prenez votre élan et courez afin de grimper au mur (grâce à un objet qui traîne juste devant) ; en haut, vous aboutirez à une serrure magique et passerez sans problème en 4.

Quatre

Vous trouverez un Ⓟ bleu, qu'il faudra prendre. Allez un peu plus loin et vous verrez un carré ? avec juste à côté des blocs de pierre. Appuyez sur le Ⓟ et les blocs se transformeront en pièces jaunes. Emparez-vous de celles-ci et frappez dans le carré ?, qui produira une clé. Prenez-la et dirigez-vous vers la serrure à droite.

Cinq

Pour arriver à l'étoile magique, il faut d'abord emprunter la porte de droite puis aller tout à gauche - où vous trouverez un Ⓟ bleu. Appuyez dessus et dépêchez-vous d'aller sur la droite : une porte jaune est carrément suspendue... en l'air (t'exagères, mon neveu)... car il y a maintenant une plate-forme. Ne la franchissez pas, mettez-vous dessus et tapez sur le cube qui se trouve en haut, au milieu : un haricot magique se manifestera. Grimpez, allez à droite et empruntez la porte bleue qui vous amènera à un fantôme - tuez-le au moyen des blocs bleus et vous parviendrez à l'étoile.
Pour passer au 6, il faut agir comme plus haut mais avant d'appuyer sur le Ⓟ bleu, saisissez-vous d'abord de toutes les pièces de la plate-forme (à droite de la porte "suspendue"). Appuyez ensuite sur Ⓟ, ce qui fera apparaître une porte sur la plate-forme en question. Il faut l'embarquer et direction le 6.

Six-Sept-Huit

Passez-les sans encombre et direction le 9.

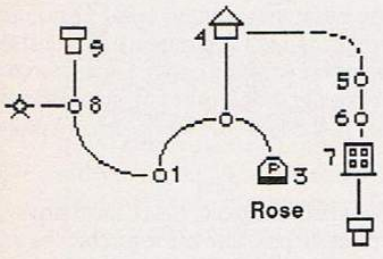
Neuf

Pour abattre le monstre, sautez-lui dessus quand il gît au sol et allez à droite. Quand il voltige au plafond, courez vers la gauche (sans vous arrêter), ressautez-lui dessus etc.

Dix

Pour le passer, empruntez la porte qui se trouve tout à droite, puis une autre encore tout à droite qui vous mènera en bas. A cet instant, frappez dans le carré jaune qui fera apparaître un (P)
Appuyez dessus mais n'allez pas à gauche comme l'indique la flèche ; plutôt à droite, reprenez la porte, refrappez le carré jaune d'où sortira un haricot magique et grimpez, pour trouver enfin la porte de sortie qui vous mènera au 7.

Troisième monde



Un

Allez au 2.

Deux

Avancez jusqu'à ce que vous distinguiez un passage vers le bas obstrué par des blocs de pierre - il faudra y revenir. Continuez et une fois dans l'eau, quand vous aurez le choix entre deux directions, (allez immédiatement à droite sous l'eau ; remontez à la surface et poursuivez sur la droite et montez mais cette fois à gauche), il faudra prendre la troisième option et vous tomberez sur un (P) bleu dont vous vous saisirez illico. Avancez jusqu'à ce que vous soyez bloqué par des blocs de pierre, appuyez sur le (P) et sautez par-dessus le trou juste en face de vous. Vous êtes maintenant de retour à l'endroit où des blocs obstruaient l'entrée vers le bas : ils ont disparu ! Allez-y donc, prenez la clé (en dehors de l'eau) et dirigez-vous vers la serrure (sous l'eau) qui vous permettra de passer au 3.

Trois

Passez tranquillement ce niveau et là vous pouvez soit continuer par le 4 (en refaisant le 2 entièrement), soit choisir un raccourci (8 et 9) qui vous épargnera de finir le troisième monde. Je vais commencer par vous expliquer comment emprunter ce chemin plus court : revenez au 1.

Un

La première fois, vous avez dû remarquer qu'il y avait un endroit comportant 2 tubes jaunes, et plein de carrés invisibles et roses. Maintenant, ils sont apparents, montez dessus et frappez le carré jaune situé à droite ; un haricot magique se manifeste, montez et vous trouverez une serrure magique. Direction le 8.

Huit

Montez jusqu'à ce que vous trouviez à gauche deux carrés bleus invisibles. Il faut aller juste au-dessus en volant pour dénicher le passage conduisant à l'étoile magique (prenez votre élan sur la plate-forme juste à droite).
Pour aller au 9, grimpez tout en haut de ce niveau pour trouver la sortie.

Neuf

Passez directement au monde 4.

Quatre

Si vous n'avez pas emprunté le raccourci, voilà comment il faut procéder. Vous devez d'abord vous diriger vers la droite et passer par la porte puis encore à droite (je vous conseille de voler) et glaner toutes les pièces qui traînent à côté du mur. Revenez ensuite un peu à gauche (n'entrez pas par la porte jaune) et vous distinguerez 3 cubes jaunes. Frappez celui du milieu, emparez-vous du (P) bleu, revenez vers la droite extrême et appuyez dessus afin se susciter la porte de sortie.

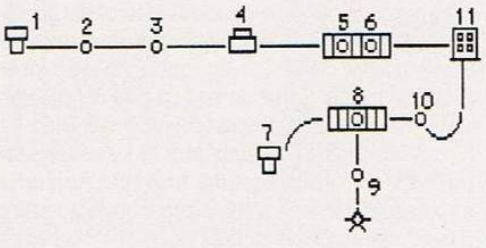
Cinq

Après avoir pris le deuxième "radeau" (et si vous possédez la plume), allez en haut à gauche pour ravir la lune qui vous procurera 3 vies ; et allez aussi en haut à droite pour déboucher sur une salle bonus.
Il y a beaucoup d'autres trucs cachés dans le ciel, cherchez bien et vous en trouverez beaucoup.

Six-Sept

Pas de difficultés majeures.

Quatrième monde



Un

Vous arrivez en ce lieu si vous avez pris le raccourci dans le 9 du monde 3. Sinon vous déboulez directement dans le 7.

Deux-Trois

Rien de spécial.

Quatre

A la fin des "petits châteaux comme ça", vous devrez affronter 5 rhinocéros sur une roue : tuez-les en frappant sous les plates-formes où ils se tiennent.

Cinq-Six

Nothing. Direction le 11.

Sept

Si vous avez terminé le monde 3, vous débouchez là.

Huit

Juste après les plates-formes mobiles, vous trouverez un carré [?] qui renferme des ailes magiques. Nécessité de détenir le dragon, sautez sur lesdites ailes pour qu'elles vous emmènent dans un niveau bonus.
Pour se rendre jusqu'à l'étoile magique, passez sous la porte de sortie en volant - ce qui demande de la précision. Allez en 9.

Neuf

Passez ce niveau pour aller à l'étoile

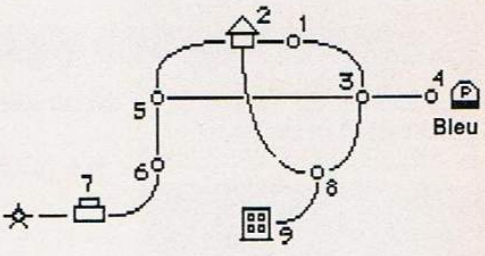
Dix

Il faut passer le 8, normalement, pour y parvenir.

Onze

Eliminez le monstre en lui sautant dessus quand il se dresse puis reculez-vous car il va se retirer dans sa carapace et vous foncer dessus. Evitez-le jusqu'à ce qu'il saute puis quand il retouche le sol, bondissez-lui dessus et recommencez (une fois).

Cinquième monde



On peut passer ce monde en accomplissant les niveaux dans plusieurs ordres différents. Voici une des façons de procéder...

Un

Juste après la plate-forme en bois, vous trouvez un carré [?], qui renferme un objet ayant la faculté de vous métamorphoser en un véritable ballon. Allez à gauche (en dessous de la plate-forme) et vous tomberez sur une serrure qui vous ouvrira les portes du 2.

Deux

Allez complètement à droite et empruntez la porte jaune. Encore à droite, prenez le (P) bleu, rendez-vous tout au fond à droite, où vous appuierez sur le (P) de manière à faire apparaître une porte bleue, par laquelle vous passerez. Puis à gauche - il existe deux portes : celle qui se trouve tout à gauche vous fait gagner trois vies (mais vous revenez en 1). Tandis que celle de droite vous fait aller en 5.

Cinq

Là où se trouve un (P) bleu, existe un tube inaccessible que vous devrez toutefois emprunter pour aller au 6... Propulsez-vous un peu plus loin, chourez la carapace de l'abruti qui sautille et balancez-la sur le type au nuage, juste à côté. Ensuite, grimpez dans le cumulo-nimbus et retournez sur la gauche pour entrer dans le tube.

Six

Super cool ce niveau, allez au 7.

Sept

Faites gaffe aux scies circulaires. Si vous détenez la plume, passez jeter un petit regard au-dessus de la porte rouge et volez jusqu'au fond à droite - une surprise vous attend ! Direction l'étoile magique puis allez au 3 (soit par le 5, soit par le 1).

Trois
Droite ; quand vous débouchez là où se tient un carré jaune (en bas à gauche), traversez le mur du même métal et toc ! une serrure magique pour se rendre au 4.

Quatre
Passez-le, puis refaites le 3 normalement et vous irez au 8.

Huit
Dans l'avant-dernier tube, vous trouverez la serrure pour le 9.

Neuf
Il faut être habile pour ne pas tomber de la plate-forme mobile. Le monstre est le même que celui qui sévit dans le monde 2, sinon que les murs se rapprochent quand il tombe.
(A suivre)

GAME BOY

GARGOYLE'S QUEST
Suite
(envoi d' Anthony Gaillard)

De l'autre côté, dirigez-vous vers le sud et entrez dans le palais, où débute la troisième phase d'arcade. (Utilisez votre nouvelle arme : pour l'activer, même principe que ci-dessus. Cela vous permettra de briser certains blocs.) Gaffe car il faut monter tout en haut - après la plante - et non continuer tout droit. Pour combattre le boss, grimpez sur la pierre la plus haute et n'en bougez plus. Une fois la bête tuée, vous vous retrouverez chez le roi ; allumez la bougie à l'aide de "USE" puis acceptez sa proposition : retrouver la flamme magique.
Sortez de chez le monarque (code : **DWLK-XARL**) et direction l'est. Dans le village, allez voir l'espèce de chauve-souris qui bloque l'entrée d'une des maisons. Relevez le défi qu'elle vous lance (réussite garantie sur !). Elle vous laissera pénétrer chez **Bymon**, qui lui vous proposera de retrouver une autre bougie ("Tiens ta bougie... droite !", comme se complaisait à le répéter Saturnin Fabre). Acceptez et barrez-vous du village. Direction le désert à l'est et prenez soin d'éviter le champ magnétique.

Et pan ! Encore une autre phase d'arcade... Ici, le boss va se montrer particulièrement coriace : il ne vous lâche pas la grappe un seul instant ! Quand vous serez tiré d'affaire (code : **EFGE-ZNFX**), retournez voir Bymon et comme il vous l'indique, empruntez le passage secret dont l'ouverture se trouve en haut et à droite de la pièce. Au fait, entre-temps vous avez encore fait l'acquisition d'une nouvelle arme : des boules qui anéantissent l'adversaire mais vous dotent également d'un écran de protection contre les pics (quelques instants).
Débarrassez-vous du fantôme, passez la petite épreuve et vous voilà chez **Majorita**. Pour la rencontrer, placez-vous sur la dalle centrale et allumez la bougie à l'aide de"USE". Elle vous dévoilera le secret de la flamme magique (en fait vous apprendrez qu'elle n'est autre que vous-même !). Sur ces entrefaites, passez le pont en

LES ANCIENS NUMEROS DE MICRO NEWS

Les numéros 13, 14, 17 et 18 sont épuisés.

N°6 L'Archimèdes - Le spectre d'Hebdogiciel.
N°7 Spécial cahier technique - Micro-serveurs.
N°8 Dossier piratage - L'image numérique.
N°9 Piratage - Le sida informatique - Assembleur.
N°10 Les femmes et la micro - Spécial console de jeux.
N°11 Dossier Atari - 100 nouveautés Amiga !
N°12 Spécial vacances : des jeux + 200 news Atari !
N°15 Le match du siècle : ST contre Amiga !
N°16 180 pages de jeux et de cadeaux !
N°19 Freeware : les jeux gratuits - 1er jeu sur CD-ROM.
N°20 La console Konix - 20 jeux pour Atari 800XL/XE.
N°21 Consoles : Super Thunder Blade, Super Mario 2.
N°22 Iron Lord : la baston - Rosie Zounette - Zelda 2.
N°23 Spécial été, 100 jeux testés - Roman-photo Carali.
N°24 Indiana Jones, Tintin sur la Lune, Xybots - Nintendo.
N°25 Bargon Attack - Atari STE - Xenon 2, West Phaser.
N°26 Scandale dans la micro : tout est trop cher !
N°27 Guide complet des consoles et ordinateurs.
N°28 Piratage, la fête est finie !
N°29 Bancs d'essai MSX2+, Game Boy Nintendo et console Lynx Atari - Space Ace : le choc ! Poster Lidwine.
N°30 Psygnosis - Electronic Arts - Shinobi.
N°31 Harricana - Banc d'essai Atari Stacy.
N°32 Les jeux vidéo sont-ils nocifs ? - CD-ROM - CDI.
N°33 Numéro scandaleux - 8 manettes Sega.
N°34 Consoles hi-tech - Amiga 3000.
N°35 Numéro zarbi - Reportages Microprose, Mirrorsoft.
N°36 Tops : Unreal, Nebulus 2, Space Manbow - Super Grafx.
N°37 Tout sur la NEO-GEO - CES de Chicago.
N°38 Spécial été - Nouveautés : Cryo, Sierra, Coktel, Loriciel.
N°39 Dossier Amstrad CPC+/GX4000.
N°40 La Nintendo Super Famicom - 1ers jeux GX4000.
N°41 Best of Nec - Rick Dangerous 2 - Panza Kick Boxing.
N°42 Spécial Noël : Dossier machines - Les portables Nec et Sega.
N°43 ..... ÉPUISÉ
N°44 Dossier Top Secret : le journal de Jérôme Lange - Spécial jeux Super Famicom - Dragon's Lair 2 et Time Warp.
N°45 Dossier "Echecs et micro" - Samouraï Micro Spécial Nintendo - Et nouveau : Screen Chocs et Construction Set.
N°46 Dossier : les simulateurs dans le Golfe - A-10 Tank Killer et Leisure Suit Larry 3.
N°47 Les Jeux de l'an 2000 - Midwinter 2 - Space Quest 4 - Dossiers Drakkhen, NEO-GEO et Sodipeng.

PORT GRATUIT

☐ Je vous commande les numéros suivants :
..... X 20 francs (du numéro 6 au numéro 29) : ..... F
..... X 15 francs (à partir du numéro 30) : ..... F
..... X 20 francs (à partir du numéro 38) : ..... F
Pour l'étranger et les DOM/TOM rajouter 10 F par numéro (port inclus) ..... F
Total : ..... F

A retourner à **Micro News**, 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris.

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Ville : ..... Code postal : .....
Mon ordinateur est un : ..... Age : .....

sortant (**DSNB-KTVQ**). Dirigez-vous vers l'est, où vous trouverez plusieurs entrées de grottes - 3 à l'ouest, 3 à l'est. Une seule peut vous mener chez **Rushifell** : il s'agit de la troisième à l'est en partant du sud (pour franchir le petit passage, vous aurez trois plantes carnivores à abattre, attirez-les dans un coin et éliminez-les à l'aide de balles). Après avoir discuté avec Rushifell, vous allez vous retrouver dans... quoi ? Une nouvelle séquence d'arcade, pardi - attention aux impasses !

L'entrée de la pièce du boss est obstruée par des blocs qu'il faudra détruire au moyen des *black busters*. Tirez dans la tronche de cet emmerdeur au moment précis où il baissera les bras (black busters à la rescousse !). Il va vous balancer une espèce de boule qui semble munie d'une tête chercheuse. Pour lui échapper, descendez à tout berzingue de manière à ne plus la voir et elle disparaîtra - enfin pour quelques instants. Une fois de plus, vous allez disposer d'une nouvelle arme : le **dart fire**, accompagné du **vol continu**. Allez au nord, franchissez le pont (pour le Malgor, utilisez donc le dart fire). Rentrez, vous êtes dans un nouveau passage, bourré d'impasses. Un seul conseil, montez ! Quand vous avez trouvé la porte, entrez : vous voilà chez **Breager**. Il vous propose un ralliement douteux - refusez.
Lors du combat final, employez encore le dart fire. Balancez la purée dans la tête du boss et dans les boules qui vous collent au train (elles seront instantanément éliminées)...
Good luck !

PC/AMIGA

NIGHT SHIFT
(envoyé par François Chalmagne)

1/ TOUS LES CODES

◊ Niveau 2 : **cerise - banane - banane - citron.**
◊ Niveau 3 : **banane - cerise - ananas - prune.**
◊ Niveau 4 : **ananas - citron - ananas - ananas.**
◊ Niveau 5 : **ananas - ananas - citron - cerise.**
◊ Niveau 6 : **cerise - prune - prune - ananas.**
◊ Niveau 7 : **cerise - ananas - citron - banane.**
◊ Niveau 8 : **ananas - banane - ananas - cerise.**
◊ Niveau 9 : **ananas - citron - citron -cerise.**
◊ Niveau 10 : **citron - banane - prune - prune.**
◊ Niveau 11 : **banane - ananas - cerise - prune.**
◊ Niveau 12 : **cerise - prune - banane - prune.**
◊ Niveau 13 : **prune - cerise - banane - ananas.**
◊ Niveau 14 : **ananas - cerise - prune - banane.**
◊ Niveau 15 : **prune - prune - ananas - ananas.**
◊ Niveau 16 : **banane - banane - ananas - banane.**
◊ Niveau 17 : **banane - prune - cerise - prune.**
◊ Niveau 18 : **prune - citron - citron - prune.**
◊ Niveau 19 : **citron - ananas - cerise - prune.**
◊ Niveau 20 : **cerise - ananas - ananas - cerise.**
◊ Niveau 21 : **citron - cerise - ananas - ananas.**
◊ Niveau 22 : **prune - cerise - citron - banane.**
◊ Niveau 23 : **prune - cerise - cerise - citron.**
◊ Niveau 24 : **prune - ananas - citron - citron.**
◊ Niveau 25 : **banane - ananas - ananas - citron.**
◊ Niveau 26 : **prune - cerise - cerise - banane.**
◊ Niveau 27 : **banane - cerise - citron - banane.**
◊ Niveau 28 : **prune - banane - banane - ananas.**
◊ Niveau 29 : **cerise - prune - cerise - ananas.**
◊ Niveau 30 : **cerise - cerise - banane - prune.**

2/ QUELQUES CONSEILS

◊ Voici les différents morceaux de la Beast qui se dévoilent au cours des niveaux - et comment faire pour les contrôler...

Niveau 3
Au moyen des pinceaux, il faut donner une couleur à chaque jouet comme indiqué auparavant par votre chef bien-aimé - sachant que **BLEU + JAUNE = VERT** et que **VERT + ROUGE = BRUN.** Si vous vous trompez, tout va se transformer en une vraie bouillie (pour tout effacer, tirez la chaînette).

Niveau 5
Pour mettre en marche la pièce de reconnaissance des jouets, levez... le levier.

Niveau 7
Si vous voulez actionner les pièces de séchage et de coloriage, levez encore... le levier et tournez la vanne du robinet.

Niveau 9
Les ressorts se mettent à fonctionner quand vous sautez dessus. Ils permettent en outre de modifier la fréquence de changement des moules à jouets (ainsi, si la petite barre se trouve tout en haut, le moule ne changera qu'après avoir créé 5 jouets ; à l'inverse, si cette barre se trouve tout en bas, le moule ne changera qu'après avoir créé 1 jouet - et ainsi de suite !).

Niveau 14
Le camion permet de gagner quelques dollars quand on place les joueurs dans les cases correspondantes. Ces bonus n'influenceront toutefois pas votre passage au niveau suivant. Je m'explique : il est préférable de s'occuper des parties supérieures de la Beast que de cet élément secondaire...

Niveau 19
Les moules à jouets... Vous devez tout d'abord vous assurer que les deux pièces en sont bien attachées : dans le cas contraire, un coup de pied bien placé fera l'affaire. Ces moules vous procureront la faculté de modifier à tout instant le prochain jouet que vous souhaitez assembler.

Niveau 24
La partie chimique, une affaire plutôt compliquée : tournez le levier de droite pour que l'aiguille correspondante se trouve au niveau situé le plus à gauche. Tournez ensuite la roulette de gauche de façon que l'aiguille se retrouve au milieu. Dans le même mouvement, tournez une nouvelle fois le levier jusqu'à ce que l'aiguille soit placée également au milieu - vous équilibrerez ainsi le tout.

Niveau 27
Les soufflets - générateurs de stress - réclament tout le temps de l'air pour le bon fonctionnement de la Beast. Pour les gaver, sautez sur les deux soufflets de gauche et de droite au moment précis où les deux gros ballons sont gonflés à bloc.
Quand vous parvenez à ce niveau, la machine se révèle parfaitement infernale : vous devrez sans cesse descendre, puis remonter... Continuez ainsi jusqu'au niveau 30 et là, ça sera une autre paire de manches !

PC

WING COMMANDER
(envoyé par Hugo Barrière)

PREMIERES RECOMMANDATIONS

◊ Au moyen de PC TOOLS, éditez **WC.EXE** et lisez le **secteur 188**.
* En offset 73, remplacez **280028** par **FFOOFF**.
* En offset 295, remplacez **3COO32** par **FFOOFF**.
* En offset 184, remplacez **50004B** par **FFOOFF**.
* En offset 406, remplacez **46OO46** par **FFOOFF**.

ASTUCES

Les champs d'astéroïdes
Restez coolos et passez à 250 kilomètres en regardant attentivement.

Les champs de mines
Passez avec le maximum de vitesse avec les "afterburners" et évitez les momies qui vous arrivent directement dessus.

Escorter un transport
Essayez de rester le plus près possible du transport et utilisez les missiles. Plus vous serez entreprenant (et doué), meilleur sera votre coéquipier.

Salthi
Etant très rapides, il se révèle pratiquement impossible de les avoir sil leur vient l'idée de prendre la fuite... Ils vous laisseront rarement plus d'une occasion de les posséder.

Dralthi
Rien à dire, sinon de faire attention aux mines.

Kraut
Ils ne possèdent pas une bonne puissance de feu. Enlevez le blindage des canons et envoyez un missile (si possible à l'arrière-train).

Gratha
Idem et surtout ne les abordez pas par devant (ils possèdent 4 canons).

Jalthi
Idem et toujours nécessité de ne pas les prendre de face. Si vous en avez pris un en chasse, ralentissez à 200 kilomètres - sinon vous risquez de vous écraser mollement contre sa coque...

Dorkir
Vraiment trop nul !

Kalari et Eralthi

Commencez avec les canons et finissez-les aux missiles.

La base kilrathienne

Détruisez la première vague de chasseurs et épargnez-en un de la seconde. Stoppez à 2 000 mètres de la base et tirez la totalité de vos munitions.

COUNTDOWN
(envoi de Vincent Debroux)

TRUC

Comment faire pour sortir de la chambre de l'hôpital psychiatrique ?
Sous l'évier, vous trouverez une tasse : prenez-la. Emparez-vous ensuite de la clé qui se trouve sous le lit. Approchez-vous de la fenêtre et arrachez les fils électriques (wire). Enfin, avec la tasse, attrapez la bête qui court le long du mur.
Puis parlez au garde au moment où il passe devant la fenêtre - "Talk to the window". Offrez-lui la bête car il en fait collection... Reconnaissant, il vous gratifiera d'un bon repas.
Prenez alors le couteau qui se trouve à côté du plat, placez-vous devant la fenêtre et faites "Use knife on the window". Ladite fenêtre s'ouvrira et il ne vous restera plus qu'à courir pour bien commencer l'aventure !

AMIGA

LEMMINGS
(envoi de Frank Lapanje)

Tous les codes de *Lemmings*...

IJJLDNCCCN RATING FUN ..... Level 2
NJLDLCADCY ..... Level 3
HNLHCIDECW ..... Level 4
LDLCAJNFCK ..... Level 5
DLCIJNLGCT ..... Level 6
HCAONNLHCX ..... Level 7
CINNLDLJCJ ..... Level 8
CEKHMDLJKO ..... Level 9
MKHMDLCKCX ..... Level 10
NHMLHCALCT ..... Level 11
JOLHCMNMCU ..... Level 12
OLHCCKLNCK ..... Level 13
DLCIJNMOCM ..... Level 14
LCCOLMDPCK ..... Level 15
CMOLMDLQCV ..... Level 16
CEJHLFLBOX ..... Level 17
IJHLFHCCDY ..... Level 18
NJNNHCCDDT ..... Level 19
ILFLCIOEDU ..... Level 20
NNHCAKNFDU ..... Level 21
FLCIKLLGDV ..... Level 22
LCAOLLFHDS ..... Level 23
CINMLFLIDL ..... Level 24
CAJHMLFJDM ..... Level 25
IKIMFLCKDX ..... Level 26
NKMFLCALDV ..... Level 27
JMFLCINMDN ..... Level 28
MLFCAKMNDW ..... Level 29
FLCIKLMODO ..... Level 30

HCANLONPDQ RATING TRICKY ..... Level 1
CMNLMFLQDX ..... Level 2
CAJJLDMBEW ..... Level 3
IKHLDMCCEN ..... Level 4
OHLDMCCDEM ..... Level 5
HLDMCMOEEX ..... Level 6
LDMCCJOFEQ ..... Level 7
EMCMJLLGEJ ..... Level 8
MCEOLLDHEW ..... Level 9
CONLLDMIEQ ..... Level 10
CAJHMDMJEM ..... Level 11
IKHLDMCCEN ..... Level 12
OJOLICALEL ..... Level 13
IMLICKOMET ..... Level 14
MDMCEJLNEY ..... Level 15
LMBKJNOOEK ..... Level 16
MCANNMDPEM ..... Level 17
CKNLMDMQEV ..... Level 18
CAJJLFMBFY ..... Level 19
IJJLFMCCFR ..... Level 20
OINNICEDFJ ..... Level 21
INNICONEFT ..... Level 22
NOICEKNFFM ..... Level 23
NICIJNNGFP ..... Level 24
MCENLLFHFY ..... Level 25
BMNNNNIIFY ..... Level 26
CAJJMFMJFR ..... Level 27
OKHONICKFV ..... Level 28
OHMFMCALFW ..... Level 29
IMFMCMOMFU ..... Level 30

MFMCEJLNFM RATING TAXING ..... Level 1
FMCMKLMOFV ..... Level 2
ICAONMOPFV ..... Level 3
CINOMFMQFJ ..... Level 4
GEKJLLHBGT ..... Level 5
IKHLELGCGT ..... Level 6
OKNLNFADGN ..... Level 7
HLDLGIOEGY ..... Level 8
LDLGCJNFGU ..... Level 9
DLGKJNLGGN ..... Level 10
LGANOLDHGJ ..... Level 11
GINOLDNIGU ..... Level 12
GCJHMLHJGX ..... Level 13
OKHMDLGKGR ..... Level 14
NIMELGALGJ ..... Level 15
HMDLGKOMGT ..... Level 16
MDLGAJNNGL ..... Level 17
DLGMJMMOGX ..... Level 18
HGENLOLPGJ ..... Level 19
GOOLOLJQGX ..... Level 20
GAKHLGLBHN ..... Level 21
KJJLFLGCHY ..... Level 22
NJLFLGADHT ..... Level 23
HLFLGINEKH ..... Level 24
LFLGCJOFHY ..... Level 25
FLGOJLLGHS ..... Level 26
LGEOMLGHHQ ..... Level 27
GMOOLNHIHO ..... Level 28
GGKKONHJHU ..... Level 29
KKHMFLGKHQ ..... Level 30

NKMFLGCHLP RATING MAYEM ..... Level 1
HONHGOOMHQ ..... Level 2
MLFGGJMNHT ..... Level 3
FLGIJNMOHX ..... Level 4
LGCNOMFPHX ..... Level 5
GMOOONHQHJ ..... Level 6
GAJJLEMBIO ..... Level 7
IJHLDMGCIU ..... Level 8
OINMIGGDIQ ..... Level 9
HLDMGOOEIR ..... Level 10
NMIGCKNFIP ..... Level 11
DOGKJNLGIS ..... Level 12
MGCNOLDHIO ..... Level 13
GINNLDMIIU ..... Level 14
GAJKMDMJIX ..... Level 15
IJHMDMGKIN ..... Level 16
NKMDMGALIN ..... Level 17
KOLIGONMIS ..... Level 18
OMIGGKLNIK ..... Level 19
MIGIKNOOIP ..... Level 20
MGANNMDPIU ..... Level 21
GKNOMDMQIQ ..... Level 22
GCKHLFMBJR ..... Level 23
MKHLGMGCJN ..... Level 24
NJLGMGCDJJ ..... Level 25
ILGMGIOEJQ ..... Level 26
NNIGCKMFJQ ..... Level 27
FMGIJNLGJR ..... Level 28
MGCNOLGHJS ..... Level 29
GKOMLFMIJJ ..... Level 30

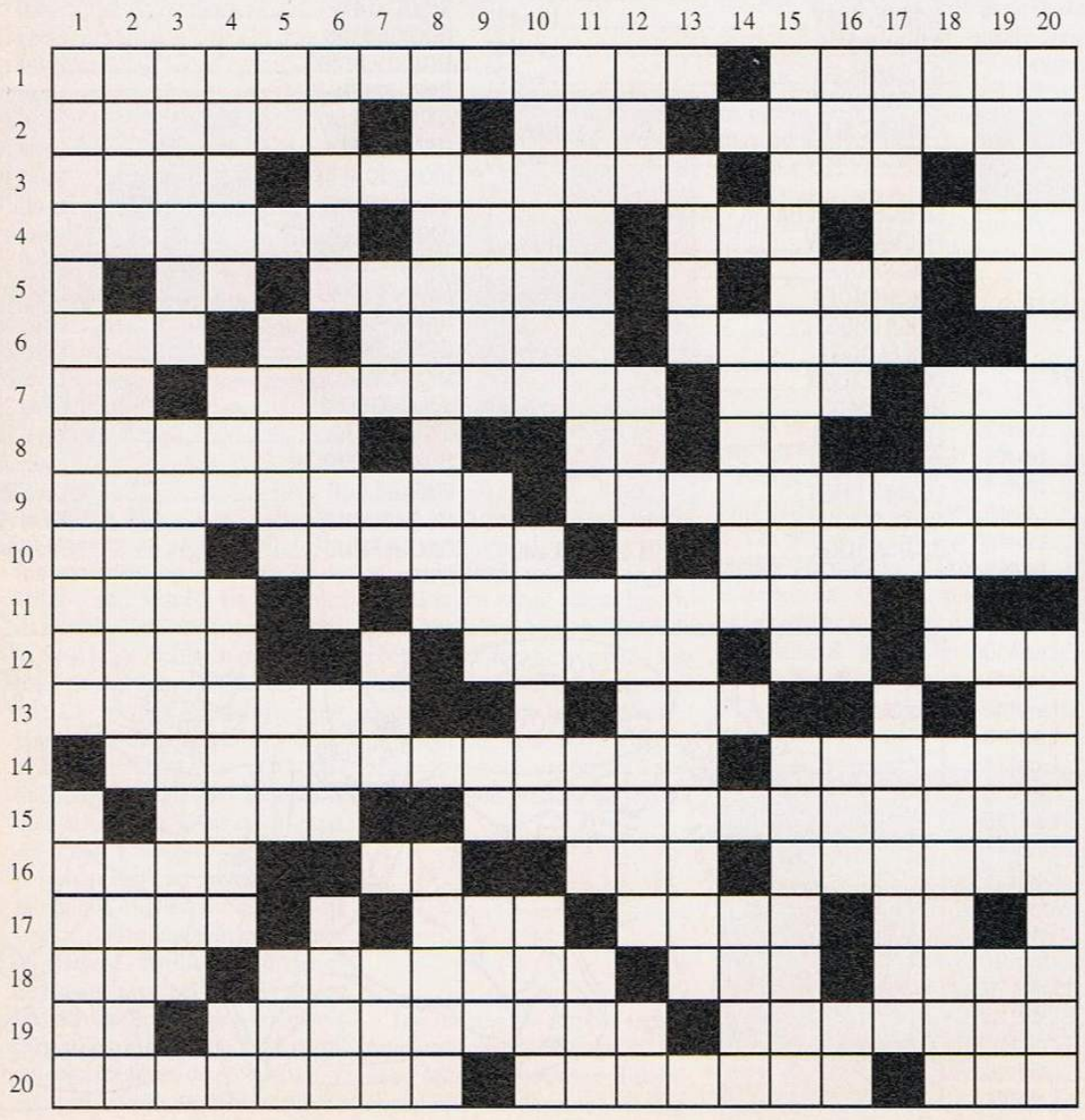
MEGACRUCITOP

HORIZONTALEMENT

1. Histoire d'araignées d'après Frank Marshall (titre de jeu). Drôle de corps.
2. Quand elles les ont revêtus, les Tahitiennes dansent le tamouré. Brevet d'Etudes Supérieures. Elle a pignon sur champ dans l'omelette.
3. Pauvre dans la pampa. Ce grêle ne meurt pas intestat. Assurances. Quarante ou sous la mer.
4. Ses buts ont pris un savon à Marseille. Début d'une affaire pour Ness. Union Nationale des Consommateurs. Capitale de la Norvège.
5. En les. Belle raquette australienne. Ça fait peur. Conjonction de coordination.
6. Traîne misérablement sur le sol. Contrées souveraines. Contiennent généralement de l'aqua simplex.
7. Singulière troisième personne. Revêtues de carreaux. Drieu la Rochelle la dirigea. Terreur basque.
8. Bat de l'aile. Obtenu. Roman à succès de Stephen King. Parti Ouvrier International.
9. Chapeau pointu. Aime l'amour.
10. Rabota. Boit lentement. Pire que le Danube.
11. Télévision belge d'expression française. Pleines dans le pot.
12. Port pennsylvanien. Lieu propice à la sudation. Interjection. Adieu germanique.
13. Jam dans le jazz. Explosif puissant. Ante meridiem.
14. A pour capitale Regina. Comme les Veda.
15. A poil. Donnerai une subtile fragrance.
16. Entasse les harengs. Impondérable science-fictionnel. Propre. Rendez-vous de la jet society.
17. Jean-Baptiste Dumas y vit le jour. Ancien nom de Tokyo. Deviendra. Egale 3, 1416.
18. Coutume latine. Nouerait. Titre honorifique anglais. Sorte archaïquement.
19. Conjonction de coordination. Maréchal d'Empire né à Saint-Céré. Elle arbore ses chicots.
20. Carmen à travers le monde (titre de jeu). Pas les miennes ni les tiennes. *European Space Simulator*.

VERTICALEMENT

1. Finesse musicale. Celles de la liberté dans *Midwinter 2* (sous-titre de jeu).
2. Le chargé de mission des Elohim. Plutarque narre la vie de tels hommes. Répartit en îlots.
3. Ils titillent l'appendice nasal. Bas-bleus férus du Coran.
4. Repas sacrés. Ornement de l'œil. Les nymphettes le sont généralement. Disque compact.
5. Jean-Paul Belmondo trouva dans ce film un de ses meilleurs rôles. Sont en circulation. Surnom d'Eisenhower. Même pas capable d'être ordonné.
6. Parti de Hitler. Désobéissant. Elle défendit l'Algérie française par le terrorisme. Pli délicieux chez les gamines.
7. Moyen de transport express et régional. En duo avec Jérimadeth. Possèdent. Multiplié par 107, cela donne un joule.
8. *Contra* version européenne (titre de jeu). Vainqueur de Paris-Tours et du Tour de Lombardie en 62 et 63.
9. Chef de la Commune fusillé à Châtillon en 1871. Indiens. Interjection. Excellente bière de Dortmund.
10. Un mal très américain. Découler. Du Capitole.
11. Prodiguent des approbations. Symbole du plutonium. Egale 100 cheun. Répartition.
12. Chaise en japonais. Franchîmes. Pronom personnel.
13. Changements ophidiens. Emmerdâtes.
14. Mis en foudre. Peau de zébi.
15. Pour espionner sans être vu. Avec une flamiche telle, l'appétit va.
16. Zoziau sud-américain. Quel soulagement... Ville de Belgique. Pays des cow-boys. En les.
17. Philippe Noiret et Thierry Lhermitte dans le même film. Directeur technique. Grande cantatrice française qui n'est pas... au Régine.
18. Symbole de l'aluminium. Convola en justes noces. Esthète.
19. Ça chouette au fond des bois. Patrie de Gouvion-Saint-Cyr. Mère de Persée. Adjectif possessif.
20. Une bonne pâte. Ornées de fleurs.



SOLUTION DU N°47

	1	2	3	4	5	6	7	8
1	M	O	O	N	F	A	L	L
2	A	R	D	O	I	S	E	E
3	R	■	E	T	■	S	S	I
4	A	L	L	E	G	E	E	S
5	D	I	E	■	A	N	■	U
6	O	S	T	■	P	A	I	R
7	N	O	T	A	■	I	C	E
8	A	N	E	A	N	T	I	S

MICRO NEWS :

VIVEZ LA MICRO A FOND LA CAISSE !

ABONNEZ-VOUS A MICRO NEWS ET RECEVEZ UN JEU EN CADEAU DE BIENVENUE + UNE DES TROIS CONSOLES AMSTRAD GX 4000 OFFERTES CHAQUE MOIS PAR TIRAGE AU SORT !

PRIX CHOC !

ECONOMISEZ 3 NUMEROS EN VOUS ABONNANT !

1 an : 199 F

(au lieu de 278 F)

pour 11 numéros dont 1 numéro "spécial été".

☐ Je m'abonne pour un an et je joins un chèque de 199 F.

A retourner à *Micro News, 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris.*

Nom :.....Prénom : .....

Adresse : .....

Ville :.....Code postal : .....

Machine (obligatoire) : .....Age : .....

ETRANGER ET DOM-TOM + 95 F (Mandat uniquement)

Jamais vu ! Non seulement les petites annonces de Micro News sont gratuites mais en plus elles sont hyper-rapides ! Renvoyez le bon ci-joint avant sa

PETITES ANNONCES GRATUITES

date de péremption et votre annonce paraîtra dans le prochain numéro. Vous devez utiliser le bon à découper original, les photocopies ne sont pas acceptées.

VENTES

APPLE

L'ami Paulin est de retour, il vend son Macintosh 512 Ko avec drive externe simple face + logiciels (Word, Mac Write, Super Paint etc.). Prix : 3 000 F. **J.-C. Paulin. Tél. : 42.00.33.05 la journée et 45.58.39.78 le soir.**

Vds Apple 2E + écran monochrome + 3 cartes extensions + joystick + environ 150 disks + livres sur Apple. Valeur : 12 500 F. Le tout : 2 800 F. **Régis Gambini, 35, bd Joseph-Boeuf, 13011 Marseille. Tél. : 91.36.04.37 le soir vers 19 h30.**

Vds Apple 2C + 31 disks de jeux : 2 000 F. **Annette Jalilova, 3, rue Curial, 75019 Paris. Tél. : 40.05.03.17.**

Vds Mac+2, 5 Mo, disque dur 45 Mo sous garantie + 50 disks remplis de dompubs (jeux, utilitaires, programmes, compacts à environ 40 %, etc.) + boîte de rangement + Ancient War at Sea. Le tout : 7 500 F. Achète logiciels originaux, jeux utilitaires, prog., traitement de texte etc. **Bernard Devaux, 20, rue de Paris, 38000 Grenoble. Tél. : 76.21.98.23.**

Vds Mac Plus (clavier, souris, disque dur 20 Mo, moniteur mono) + imprimante + revues. Le tout en très bon état. Prix à débattre : 17 000 F. **Pierre Marneur, 17, rue de Villeneuve, Marville-Moutier-Brûlé, 28500 Vernouillet. Tél. : 37.38.33.75.**

AMSTRAD

Vds CPC 464 + un joystick + moniteur mono + adaptateur T + 150 jeux (Total Recall, Mystical, Gremlins 2 etc.). Très bon état, prix à débattre. **Michaël Bertuit. Tél. : 43.34.24.61 après 18 h.**

Très urgent ! Vds CPC + moniteur couleur + jeux + utilitaires (Discology + OCP Art Studio) + une manette (Speedking) + pleins de mags (Micro News). Valeur : 3 100 F. Le tout vendu : 2 300 F. **Antoine Billon, 27, route de Triel, 78570 Andrésy. Tél. : 39.74.53.52.**

Urgent ! Vds CPC 6128 + 28 disks de jeux + adaptateur pour écran TV + revues + possibilité de meuble. Prix : 2 500 F à débattre. Game Boy, excellent état + 11 jeux : 2 000 F à débattre. Nes + 4 jeux : 1 700 F à débattre. **Benjamin Bordier, 52, avenue Foch, 91440 Bures-sur-Yvette. Tél. : 69.28.88.93.**

Vds 6128 couleur, très bon état + manuel + disk d'origine + kit de nettoyage + joystick + quelques jeux + 10 disks vierges : 2 800 F. Imprimante Citizen 120D + câble + manuel : 1 600 F. **Yann Camsard, 10 bis, bd Jacques-Savory, 49700 Doué-la-Fontaine. Tél. : 41.59.16.64.**

Vds CPC 6128 couleur (avec cartons) + nombreux jeux + manuels + joystick excellent état. Acheté fin déc. 89, prix : 3 500 F à débattre. **Ludovic Chanut, 10, rue André-Barsacq, 75018 Paris. Tél. : 42.64.57.52 après 17 h.**

Vds Amstrad 6128 + moniteur couleur + 30 disks dont 4 originaux + câble minitel + joystick. Le tout : 1 800 F. **Erwan Chapel. Tél. : 98.20.63.12.**

Vds CPC 464 + moniteur couleur + 160 jeux + nombreuses revues et livres + joystick + utilitaires de dessins : 1 200 F ou vends jeux originaux (compil Les Justiciers, Maîtres Ninjas, Stormlord etc.) entre 20 F et 70 F. **Ludovic Chassarant, 6, rue Joliot-Curie, 92240 Malakoff. Tél. : 46.57.36.42.**

Vds CPC 464, écran mono + Péritel + 31 jeux en très bon état + câble Amcharge et logiciel + joystick + revues (Amstrad 100 %, Hebdogiciel etc.). Prix intéressant. **Mathieu Chazeau, 1, rue de la Fontaine-Flourens, 31130 Balma. Tél. : 61.83.31.56.**

Vds CPC 6128 (moniteur couleur) + jeux + meuble + joystick + tuner TV : 3 000 F. **Samuel Copin, 24, rue des Cormiers, 17600 Corme-Royal. Tél. : 46.94.40.87.**

Vds CPC 6128 couleur + 120 disks 3" remplis de news + boîte de rangement + joystick + facture : 2 900 F. Vds aussi Clefs pour Amstrad : 100 F. Souris AMX : 300 F. Hacker : 250 F. Vente séparée possible. **Olivier Fissore, 232, bd de l'Escaller, 83200 Toulon. Tél. : 94.91.00.89.**

Vds CPC 464 couleur + 140 jeux dont Shinobi, Rainbow Islands, Arkanoid, Chase H.Q. + nombreux hits + crayon optique + livres de programmation + revues. Le tout : 2 000 F. **Yoann Fromentin, La Métairie-Loisé, 61400 Mortagne. Tél. : 33.25.09.37.**

Vds CPC 6128 couleur + kit de téléchargement + manette + nombreux jeux dont news (Shadow of the Beast, Tintin, Tortues Ninjas etc.) + Discologie 5.1 + manuels de dessin. Le tout : 3 400 F à débattre. **Pascal Hoffner, 40, rue Robert Schuman, 68800 Thann. Tél. : 89.37.10.14.**

Vds CPC 6128 couleur + câble magnéto + doubleur joystick + joystick + housses + manuels + docs + très nombreux jeux. Le tout en très bon état : 3 000 F. **Romain Laurent, 51, rue St-Maximin, 69003 Lyon. Tél. : 78.53.84.98.**

Urgent ! Vds Tennis Cup, compil Les Chevaliers, Xybots, Barbarian 2, North and South, Hostage : 500 F ou 100 F pièce. Valeur réelle : 1 850 F. Possibilité d'échange pour CPC 6128. **Philippe Nachampassak, 7, rue Pasteur, 21800 Quétigny. Tél. : 80.46.00.63.**

Vds CPC 464 moniteur couleur + 2 joysticks + jeux + revues + nombreux programmes à saisir, état neuf. Prix : 2 000 F. **Pascal Naël, 25, avenue Aristide-Briant, esc. 3, appt 41, 93320 Les Pavillons-sous-Bois. Tél. : 48.49.66.17 ou 99.08.21.94 (province).**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + nombreux jeux + imprimante DMP 2600 + un joystick +2 classeurs d'initiation. Le tout : 3 700 F. **Yves Nagel, 44, Grande Rue, 77520 Mons-en-Montois. Tél. : 60.67.37.92 le soir.**

Vds tuner TV pour 6128 avec un joystick et une compilation : 500 F. **Jan Savrda, 31, rue Pasteur, 91120 Palaiseau. Tél. : 60.14.20.46.**

Vds 464 + moniteur couleur + DD1 lecteur de disks + 50 jeux K + 10 jeux K7 + 10 jeux disks. Le tout : 3 000 F. Vds aussi jeux (Iron Lord, Sherman M4, Defender of the Crown, Cyberball etc.). **Fabrice Stryakowski, 24, rue des Glaieuls, 62119 Dourges.**

Vds CPC 6128 couleur + 2 joysticks + cordon doubleur + kit Amcharge + lecteur K7 + livre 102 programmes + 32 disks avec plus de 100 jeux, état neuf : 2 500 F. **Jean-Charles Styczen, 5, allée Géo-André, 93190 Livry-Gargan. Tél. : 45.09.12.83 après 19 h.**

Urgent ! Vds CPC 6128 couleur + docs + meuble + jeux (Les Justiciers, Dynamite etc.). Prix : 2 600 F ou échange contre Amiga 500 avec ou sans moniteur. **Pierre Tauleigne, 94, rue Jean-Chieze, 07500 Granges-les-Valence. Tél. : 75.44.40.47.**

Vds CPC 6128 très bon état couleur + tuner TV + 100 jeux dont 30 originaux + joystick + doubleur + revues : 3 000 F. **Michaël Zarka, 1, allée des Bosquets, 94800 Villejuif. Tél. : 46.87.73.18 après 18 h.**

Vds CPC 6128 mono très bon état : 1 200 F. Vds aussi jeux K7 et disks, liste sur demande + revues. **Luc Dumon, 109, avenue du Puy-de-Dôme, 63100 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.36.64.66 après 19 h.**

Vds CPC 464 + moniteur mono + lecteur DD1 + Digitaliseur Ara + livres + revues + softs (1 en K7 et 11 en disks) : 2 900 F. Le tout en très bon état. **Laurent Ryder. Tél. : 40.51.71.51.**

Vds CPC 6128 couleur + manuel + 50 jeux (Double Dagon, Skweek etc.) + 10 disks vierges + joystick + protège-clavier : 2 500 F. **Laurent Delmas, Tabac de la Gare, 1, place de la Gare, 94330 Villiers-sur-Marne. Tél. : 49.30.09.84.**

Vds jeux Amstrad (K7 et disks) : 100 F. Hacker Pro : 300 F. Possibilité échange contre jeux Game Boy. **Siegfried Frassin, «En Bayssière-le-Vieux», Fiac, 81500 Lavaur. Tél. : 63.58.40.42.**

Vds nombreuses disquettes 5"1/4 pleines de jeux dans lecteur externe pour CPC Wild West. Prix sympa. Cherche à acheter jeux pas chers sur A500. **Fernand Tavares, 30, route de Châteauneuf, Le Vercors 2, 26200 Montélimar. Tél. : 75.01.91.46 heures de repas.**

Vds CPC 6128 Amstrad, écran couleur + nombreux jeux + manette + adaptateur manettes + nombreuses revues. Prix : 2 500 F. **Jérôme Yeghuiazarian, 30, avenue Maréchal-Leclerc, 13700 Marignane. Tél. : 42.88.29.45 après 19 h.**

Vds CPC 6128 couleur, septembre 88, état neuf + joystick + jeux + Tuner TV + meuble + radio réveil + câbles de téléchargement + pistolet + revues + utilitaires (OCP, Discologie). Valeur : + de 5 500 F. Vendu : 3 000 F. **Maixent Gaillard, Les Cottages-Fleuris, chemin de St-Marc, 83000 Toulon. Tél. : 94.03.76.28.**

Vds CPC 6128Plus en couleur. Très bon état + un joystick + 2 jeux sur cartouche + guide d'utilisation + une disquette Copyright, clavier Azerty. Le tout : 3 600 F. **Florent Gamba, Quartier La Lagne, 04120 Castellane. Tél. : 92.83.67.97 après 17 h sauf mercredi, samedi, dimanche.**

Vds CPC 6128 couleur + joystick + nombreux jeux. Le tout : 1 900 F. **Jean-Luc Ganem, 4, rue Victor-Considérant, 75014 Paris. Tél. : 43.35.03.47.**

Vds CPC 464 couleur + lecteur disks + 10 jeux originaux + doubleur de joystick + 2 manuels d'utilisation + 18 boîtes de rangement + posters + pin's + autocollants. Le tout : 1 800 F. **Julien Pomposo, impasse des Vergers, 38450 Vif. Tél. : 76.72.54.96.**

Vds CPC 6128 couleur + imprimante + lecteur 5"1/4 + nombreux logiciels + revues. Très bon état. **Olivier Duran, 13, allée du Muguet, 51450 Bethény. Tél. : 26.07.32.10.**

Vds CPC 6128 couleur disk vec. moniteur + joystick + 300 jeux, bon état. Prix : 2 500 F. **Philippe-Alain Gilleron, 6, rue Michel-Ange, 91250 St-Germain-les-Corbeil. Tél. : 60.75.26.33 après 18 h.**

Vds ou échange jeux sur CPC 6128 dont AMC, Prince of Persia, Double Dragon 1 et 2, Targhan, Stunt Car Racer, Strider 2, Hostage etc.). Prix : 50 F pièce. Achète ou échange jeux sur Sega. Possède Mickey Mouse, Fantazy Zone 2 etc. **Stéphane Terrasse, 55, avenue des Martyrs-de- la-Résistance, 69200 Vénissieux. Tél. : 72.50.48.81.**

Vds pour CPC lecteur double face 5"1/4 + sélecteurs A-B, P-F + cordons : 1 000 F. Tablette Tactile pour Atari 800 XL : 300 F. Cherche livres d'assembleur CPC. **Kuy Lim Thong, 72, bld de la Villette, 75019 Paris. Tél. : 42.03.02.74.**

ATARI

Vds Atari 1040 STE + moniteur couleur (garantie 1 an) + 2 joysticks + souris + jeux + utilitaires. Le tout très bon état : 4 5 000 F. Vds aussi console Nes + SMB : 400 F. Originaux Atari, Kick Off 2, F. Whistle, Ranx, Colorado, The Immortal etc. Prix : environ 150 F. **Jean-Alexandre Alleman, 2, rue St-Mard, 91410 La Forêt-le-Roi. Tél. : 64.95.72.08.**

Vds Atari 520 STF + 3 superjoysticks + 60 jeux + souris avec tapis. Le tout : 1 990 F. **David Attias, 24, rue René Boulanger, 75010 Paris. Tél. : 42.40.82.89.**

Affaire ! Vds originaux pour STE. Operation Stealth : 130 F. Great Courts : 130 F. Kick Off 2 : 120 F. G and G : 100 F. **Arnaud Bony, 21, allée des Acacias, 69200 Vénissieux. Tél. : 78.76.05.49.**

Vds Atari 520 STF + jeux + revues + souris + tapis de souris + guide + manette + boîte de disks + disks vierges. Valeur : 5 000 F. Vendu : 3 500 F ou échange contre Mega Drive française + 6 jeux minimum ou contre Mega Drive française + un jeu + Game Gear + un jeu. **Sébastien Bouckaert, 10, allée Vincent-Scotto, 69150 Décines. Tél. : 72.02.07.10.**

Vds Atari 2600 état neuf, servi 2 mois + 17 jeux dont une cartouche avec 8 jeux intégrés + manettes + joystick : 500 F. Urgent ! **Christine Boyer, 332, avenue Roger-Salengro, 92370 Chaville. Tél. : 47.50.08.27 après 18 h.**

Vds originaux pour ST. Powermonger, Gold of the Americas, Star Ray, Thunder Blade, Double Dragon, Wanted, Troubadours : 100 F pièce. **Nicolas Bronard, Impasse Jean-Jaurès, 95540 Méry-sur-Oise. Tél. : 34.64.84.06.**

Vds originaux pour Atari ST. Operation Stealth, Les Voyageurs du Temps, Loom, Meurtre à Venise, Maniac Mansion, Pick'n Pile, Maupiti Island : 120 F pièce. **Frédéric Coquet. Tél. : 26.87.55.61 à Reims.**

Vds originaux sur STF. Dungeon Master, Chaos Strikes Back, Loom, Captive, Dragon Breath, Drakkhen, BBS Jane Seymour, Corporation, Shaolin : 500 F le tout. **François Debra, 7, rue du Général-Conrad, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.60.43.13.**

Vds Atari 520 STE + 20 jeux + 10 disks vierges DD (jeux originaux) + joystick + souris + Péritel. Le tout : 2 900 à débattre. **Rodolphe De Diusse, 35, avenue Victor-Hugo, 75116 Paris. Tél. : 45.01.82.18 après 18 h.**

Vds jeux ST originaux. Strider, Dynasty Wars : 85 F pièce. Ghostbusters 2, Indy 3 : 70 F pièce. Double Dragon 2 : 85 F. **Sébastien Froissant, 35, rue du Général-Leclerc, 59152 Chéreng. Tél. : 20.41.28.97.**

Vds ou échange Atari 1040 STE + écran couleur + Freeboot + 200 disks (utilitaires + jeux) + souris + nombreux mags (Micro News, Tilt etc.) + casiers + émulateur PC + dos + Works + joystick. Le tout : 4 000 F. Valeur : 8 000 F ou échange contre clavier Amiga 500. **Vincent Gadenne, 117, rue Simon-Ziberghien, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.25.14.96.**

Vds originaux Crystals of Arborea : 200 F. Knight Force et Wild Street : 250 F. Incorruptibles : 150 F. G and G : 160 F. **Xavier Geardi, 1274, chemin des Calvières, lotissement Vert-Vallon, 06250 Mougins; Tél. : 92.92.20.83.**

Vds Atari 800 XL + 2 manettes + 15 jeux (Donkey Kong, Galaxian, Boxe, Basket etc.) + manuels de programmation + lecteur K7 bon état. Le tout : 600 F à débattre. **Maxime Gérard, 7, chemin des Eclapons, 64390 Vourles. Tél. : 72.31.01.60.**

Vds 520 ST + 2 joysticks + nombreux jeux + souris + tapis + séparateur (Lemmings, Chuck Rock). Prix : 2 500 F. **David Lai, 29, rue des Gravalliers, 75003 Paris. Tél. : 42.78.28.40.**

Vds, échange, achète nombreux jeux pour Atari XL/XE + achète lecteur disks (810 ou 1050) + achète livre Pokey pour Atari 8 bits à petit prix + cherche nombreux contacts et aussi un club. **Arnaud Lanseau, 4, rue Fontanieu, 33290 Parempuyre. Tél. : 56.35.13.54.**

Vds Atari 520STF + Basic + souris + joystick + garantie + 30 disks : 2 000 F. Vds moniteur couleur RVB Philips

CM8521 + garantie : 1 000 F. Drive 3"1/2 DF, 720 Ko Mandax pour Atari, très bon état : 500 F. **Charles-Louis Leconte, 3, allée du Petit-Pas, 59840 Lompret. Tél. : 20.08.88.48.**

Vds mémoires 256 Ko pour STE, moniteur couleur, carte OMA/CSI, switch mono/couleur, boîtier PFC pour Mega ST ; log. shoot'em-up, Construction Kit, Game Galore, support pour imprimante. Le tout pour Atari. **Alexandre Libretti, 14, avenue Ingres, 91130 Ris-Orangis. Tél. : 69.3.38.79 après 20 h.**

Vds et échange news à bas prix sur Atari 1040. **Roberto Mauro, avenue de la Résistance 58, 4630 Soudagne (Belgique). Tél. : 041.77.49.99.**

Urgent ! Vds Atari Mega ST2 + lecteur externe 5"1/4 + moniteur mono + câble Péritel + souris + joystick + 30 jeux et utilitaires en 3"1/2 + 150 en 5"1/4 + revues. Le tout : 4 800 F à débattre. **Jean-Marie Micoud, 15, rue d'Oraison, 95310 St-Ouen-l'Aumône. Tél. : 34.64.58.03.**

Vds ou échange Lynx + 4 jeux : 950 F. **Julien Morière, 37, bd de Cinniez, 06000 Nice. Tél. : 93.81.96.73.**

Vds Lynx + 10 jeux. Valeur : 4 250 F. Vendu : 2 050 F cause vient de recevoir PC AT 386. **Olivier, 36, rue du Colonel Pierre-Avia, 75015 Paris. Tél. : 45.54.02.24.**

Vds Atari 520 STE (11/90) sous garantie + moniteur couleur SC1435 + manettes + 40 jeux (Prince of Persia, Esprit Turbo Challenge etc.) + 2 boîtes de rangement + souris + livre et disks de formation au Basic + revues. Le tout neuf : 5 000 F. **Franck Ourry, Paris 13ème. Tél. : 45.80.54.56.**

Vds Lynx + 5 jeux : 1 200 F avec transformateur 220 en 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 et 12 volts. **David Papaux, 51, route de Frontenex, 1207 Genève (Suisse). Tél. : 022.735.1.34.**

Vds Atari 520 STE + extension 1 méga + un joystick + 40 jeux + 5 disks vierges + revues + souris + boîte de rangement + utilitaaires, état neuf (avril 90) : 3 000 F. Tous les câbles sont fournis. **Nicolas Pingnelain, 87160 Les Grands-Chezeaux. Tél. : 55.76.71.68.**

Vds console Atari XE Systeme + pistolet + 3 jeux + 2 joysticks, très bon état : 500 F. Vds aussi ordinateur Texas Instrument + cartouche d'initiation au Basic + un jeu + un joystick + manuels : 1 000 F. **Renaud Ponthier, 63 bis, chemin de Bassalier, 19100 Brive. Tél. : 55.87.26.25.**

Vds Atari 520 STF + petit moniteur noir et blanc + joystick + 30 disks (jeux et utilitaires) + souris + Péritel + manuel d'utilisation, excellent état, le tout : 2 500 F. **Olivier Rambaud, 33, rue du Chemin-Blanc, 49124 St-Barthelemy-d'Anjou. Tél. : 41.93.07.87.**

Vds originaux sur Atari. Altered Beast, Giana Sisters, Incorruptibles, Chambers of Shaolin, AP, Xybots, Italy 90 pour Atari 520 STF. Prix : 100 F. **Franck Raynaud, 58, rue de l'Oradour, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.91.74.20 après 18 h.**

Vds Atari 520 STF + moniteur couleur + 40 disks (jeux et utilitaires) + joystick + revues + boîte de rangement. Prix : 400 F à débattre. **David Robin, 52, rue de Créqui, 69006 Lyon. Tél. : 78.89.60.88.**

Vds 14 jeux Atari 2600 (Dig Dug, Kangaroo, Astérix, Millipede Gorf etc.). Prix : 30 F à 50 F. Star Raider avec clavier 12 touches : 100 F. Cartouche 8 jeux : 100 F. Le tout : 670 F. **Sébastien Damasse, 51, rue du Moulin-de-Senlis, 91560 Crosne. Tél. : 69.48.67.93.**

Vds 1040 STF + moniteur couleur 1224 + imprimante Panasonic KX-P1180 + matos + nombreux logiciels. Prix : 6 500 F. **Grégory Rosenberg, BP 25, 145, Grande Rue, 92310 Sèvres. Tél. : 45.34.83.62.**

Vds Atari 520 STE + 300 softs + Freeboot + joystick + souris + Stos avec doc + utilitaires : 3 400 F. Vds aussi Sega Master System + 7 jeux (Shinobi, Black Belt etc.) : 1 000 F. **Franck Sachet, 37, rue des Sorins, 93100 Montreuil. Tél. : 42.87.80.42.**

Vds console Atari 2600 très bon état, 1 an, une manette + 5 cartouches et 127 jeux. Prix bas. **Olivier Savary, 11, rue du Four-Chérisy, 62128 Croisilles. Tél. : 21.22.35.18.**

Offre pour 4 500 F à débattre, un Atari 520 STF couleur + manette + jeux + émulateur PC + Multiplan + éduc + bureau + revues + souris et son beau tapis. **Grégory Savina, 14 bis, rue Emile-Deschamps, 60240 Chaumont-en-Velin. Tél. : 44.49.24.22.**

Vds pour STF/E. Lotus (1 «4 d'or», 1 «Tilt d'Or») : 150 F. Stealth (2 «4 d'Or») : 175 F. Les Justiciers : 125 F. Lost Patrol : 150 F. Le tout : 500 F. C64 + moniteur couleur + 1541 + 2 ème lecteur K7 + jeux. Le tout en très bon état : 2 000 F. Vds Atari 2600 + 13 jeux : 500 F. **Cyrille Troublaiewitch, 21, clos des Acacias, 57157 Marly. Tél. : 87.65.71.32.**

Vds 1040 STE + moniteur couleur stéréo SC1435 + 2 joysticks + 24 jeux originaux, utilitaires (De Luxe Paint etc.), dompubs, matériel neuf sous garantie. Valeur : 12 000 F. Le tout vendu : 6 000 F. **Gérard Wilhem. Tél. : 43.70.47.49.**

Vds jeux STF, STE vraiment pas chers - réponse rapide. Liste sur demande. **Bruno Dugas, rue du 18-Juin, 82350 Albias.**

Vds originaux Atari ST. Falcon : 150 F. Bomber : 100 F. Microprose Soccer : 60 F. Klax : 100 F. Great Courts : 100 F. Super Ski : 70 F. Combo Racer : 100 F. Test Drive : 100 F. Titan : 50 F. Hardball : 70 F. RVF Honda : 100 F etc. Cherche Arkanoid 1. **François Nazabal, 32, chemin des Pins, 31600 Saubens. Tél. : 61.56.87.03.**

Vds Atari ST + écran mono (SM 124) + de nombreux jeux et utilitaires au prix de : 2 890 F. **Fahrad. Tél. : 50.71.03.50.**

Vds Mega ST1 + moniteurs (un mono et un couleur) + joystick + nombreux jeux + émulateur PC Super Charger 1 Mo. Le tout sous garantie : 7 800 F. **Vincent Vannier, 93, rue Coquerel, 80000 Amiens. Tél. : 22.92.44.18.**

Vds news et oldies pour 520/1040 STE-STF. Prix très bas, liste sur demande. **Gérard Conche, 33, rue André-Maurois, 19100 Brive. Tél. : 55.24.40.34.**

Vds Atari 1040 STE + moniteur couleur + disque dur 30 Mo + émulateur PC Super Charger 1 Mo version 1.40 + jeux + joystick + revues : 9 000 F. **Pierre Warnan, 25, rue Louis-Braille, 77100 Meaux. Tél. : 64.34.70.55.**

Vds 1040 STE : 2 900 F. Moniteur couleur 1425 : 1 500 F. Moniteur mono + pied + switcheur d'écran : 1 000 F. Le tout en excellent état. **Fabrice Ducoudre, 21, rue Pierre-Curie, 93400 St-Ouen. Tél. : 40.10.26.90 après 18 h.**

Vds originaux sur ST. Hard Drivin' : 100 F. B.A.T. + cartouche MV16 : 200 F les deux. Etat neuf. **David Lavaysse, 2, rue de la Chapelle, 34600 Bédarieux. Tél. : 67.95.32.88.**

Vds originaux à 100 F pour ST. Possède Ultima 3, 4, 5, Shadowgate, Demon's Winter, Explora, Colossus Chess X, Hillsfar, Alternate Reality, Heroes of the Lance, Star Flight, Gauntlet 2, Elite, Bard's Tale, Phantazy 1. **Jean-François Luce, 31, rue des Ecoles, 92700 Colombes. Tél. : 47.84.38.16.**

Vds absolument neuf, Atari 1040 STF + moniteur couleur SC1425 + imprimante Star LC10 + Publish Partner Master et divers jeux et utilitaires. Valeur : 9 300 F. Le tout vendu : 6 800 F. **Gérard Caron, 89, rue de St-Prix, 95320 St-Leu-la-Forêt. Tél. : 30.40.01.51 ou 48.06.57.57 (bureau).**

Vds logiciels pour Atari 520 STE. Les Voyageurs du Temps, Crazy Cars 2, Ivanhoe, Starblade, Galdregon's Domain. Le tout pour : 750 F soit 150 F pièce. Uniquement dans la Nièvre. **Eric De Villaines, La Bélouze, 58130 Poiseux. Tél. : 86.60.41.08.**

Vds ou échange supers news à bas prix sur Atari ST et Amiga. Cherche utilitaires sur ST (Le Boursier, Fortune etc.). Vds lecteur 3"1/2 Amiga : 500 F. Imprimante Citizen LSP 10 très bon état : 950 F. **Laurent Boumeddane, 9, avenue de la Redoute, 92600 Asnières.**

Vds Atari 520 STE + utils + jeux + livres + moniteur : 4 500 F à débattre. Achète jeux NEO-GEO à bon prix. **Jean-Philippe Couégnas, 15, rue des Ecossais, 86000 Poitiers. Tél. : 49.88.98.34 après 18 h à 20 h.**

Vds nombreux dompubs sur ST à bas prix. Envois rapides et sérieux. Liste contre un timbre. Recherche ST Replay 4. **Christophe Besnard, 37, rue Charles-Martin, 76600 Le Havre. Tél. : 35.26.61.67.**

Vds jeux Atari ST : 20 F. Originaux : 100 F. Achète 520 STE seul avec jeux : 1 700 F ou Amiga 500 pour 1 800 F. Faire offre. **Emmanuel Cardon, 6, rue de Cotelets, 62390 Auxy-le-Château. Tél. : 21.41.08.58.**

Vds 520 STF + très nombreux jeux + joystick + souris + Freeboot + volant + kit téléchargement. Prix : 3 500 F. **Sylvain Clemenz, 19, rue des Groux, 78520 Follainville. Tél. : 30.92.01.88 après 18 h.**

Vds Lynx + 4 jeux (California Games, Blue Lighting, Klax, Chip's Challenge) + adaptateur CA : 1 100 F avec port. Le tout en très bon état. **Thomas Fleischmann, 33-2, rue Antoine Lumière, 69150 Décines. Tél. : 78.49.58.21.**

Vds Atari 1040 STF + toutes les news (Lemmings, Power Monger, Gods, Immortal, Cadaver, Lotus, etc.) + moniteur + utilitaires + 3 joysticks. Très bon état : 3 000 F. **Pierre-Etienne Lorenceau, 3, rue d'Andigne, 75016 Paris. Tél. : 42.88.67.33.**

Vds Atari 1040 STE + moniteur Atari noir et blanc + nombreux jeux, utilitaires. Le tout : 30 000 FB ou échange contre MSX Turbo-R en bon état. Vds imprimante NMS 1421 : 7 000 FB ou échange contre FM-Pac ou Music Module. Urgent ! **Olivier Ernest, 102, Basse-Marquet, 4470 St-Georges-sur-Mer (Belgique). Tél. : 041.75.38.95.**

Vds Atari 520 STE, garantie 6 mois + nombreux jeux (100 disks) + souris + 2 joysticks + Péritel. Le tout en très bon état : 3 000 F ou échange contre Super Famicom + jeux et joypads. **Laurent Fabréga, domaine du Fleich, 11100 Narbonne. Tél. : 68.32.00.33.**

AMIGA

Vds ou échange news et oldies à très bas prix sur Amiga. **Pascal Barthère, 110, bd Blaise-Doumerc, 82000 Montauban. Tél. : 63.66.53.20.**

Vds ou échange news et oldies sur Amiga 500. **Philippe Bordeloup, 15 B, rue Joseph-Morin, 61100 Flers. Tél. : 33.65.43.80.**

Vds A500 + moniteur couleur stéréo 1084 S + souris + 512 Ko + 4 joysticks + nombreux jeux originaux dont Cadaver, F29, Rainbow Islands, Shadow Islands, Shadow of the Beast, B.AT. etc. Le tout : 6 000 F à débattre. **Julien Brao, montée St-Roch, 83310 Cogolin. Tél. : 94.54.65.77.**

Vds digitaliseur vidéo couleur + filtre électronique pour caméscope. Le tout pour Amiga : 1 600 F. Échange toutes démos etc. Cherche jeux, achats, ventes, échanges sur Game Boy et Nintendo. **Alain Camérano, 33, avenue Leriche, 67500 Haguenau. Tél. : 88.93.67.66 le week-end.**

A500 vends méganews à bas prix, débutants bienvenus. **Sébastien Cornet, 56, chemin de Pilate, 38290 La Verpillière.**

Vds imprimante Epson ZX800 + cordon pour Amiga 1 an : 1 200 F. **Pascal Condé, 45, avenue de Beauregard, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 48.80.99.42.**

Vds Amiga 500 + moniteur couleur stéréo très haute résolution (704 x 680) + tuner TV Pal/Secam multiple (satellite, câble console pour connexion) à télécommande + 100 logiciels (jeux et prof.) + souris et joysticks, état parfait : 7 000 F à débattre. **Frédéric Dequevauviller, 225, rue du Pont-St-Paterne, 60700 Pontpoint. Tél. : 44.72.26.69.**

Vds Amiga 500 + moniteur 1084 + échantillonneur Perfect Sound + joystick + 10 jeux + livre graphisme. Valeur : 6 000 F. Le tout vendu : 4 000 F. Demandes écrites uniquement. **Nicolas Devemy, 10, rue des Cordiers, 59233 Maing. Tél. : 27.24.48.79.**

Vds sur Amiga, news à petits prix. **Jean-Christophe Gross, 4, place Charles-Richet, appt 19, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : 43.08.28.65.**

BON POUR UNE ANNONCE GRATUITE

(valable jusqu'au 15 Août 1991)

A RETOURNER A MICRO NEWS (P.A.), 2 à 12 RUE DE BELLEVUE, 75019 PARIS

NOM : .....PRENOM : .....TEL. :.....

ADRESSE : .....

.....RUBRIQUE : .....

Vds Amiga 500 + moniteur 1084 S + originaux + garantie. Vendu : 6 000 F. **Frédéric Guilbert, 4, rue Perrot, 30140 Anduze. Tél. : 66.61.86.10.**

Vds A500 + 512 Ko + moniteur Philips couleur externe + ampli 2 enceintes + 100 disks + joystick + livres. Le tout pour la modique somme de : 7 500 F. **Pierre-Olivier Joly, 5, rue du 23ème-R.I., 01000 Bourg en-Bresse. Tél. : 74.22.36.58.**

Vds C64 + prise Péritel + lecteur K7 + manuel + générateur + jeux + manettes + 17 jeux. Valeur : 2 815 F. Vendu : 1 300 F. **Samir Khelloufi, 33, rue des Trois-Bornes, 75011 Paris. Tél. : 48.07.89.45.**

Vds jeux pour C64 (K7, disks), tous originaux et à bas prix. **Joël Lagaude, 1, square du Diapason, 95000 Cergy. Tél. : 30.73.89.80.**

Cède sur Amiga, PageSetter + Infofile + Kinwords + disks complémentaires + notices. Valeur : 2 000 F. Le tout vendu : 800 F. Game Boy sous garantie : 400 F. Jeux récents import : 150 F sous garantie. **Stéphane Lahai, 90, rue Jeanne-d'Arc, 75013 Paris. Tél. : 45.84.06.71.**

Vds A500 + souris + 3 joysticks + 3 boîtes de rangement + revues + nombreux jeux + disks (environ 60 jeux). Le tout en très bon état. Prix : 3 420 F. **Yann Langouët, 15, rue du Lac, 78480 Verneuil-sur- eine. Tél. : 38.65.75.80.**

Vds news sur Amiga. Vds K7 sur C64 : 50 F pièce. **David Léquipe, 3, rue François-Cevert, 49000 Angers. Tél. : 41.66.80.70.**

Vds disque dur 110 Mo neuf : 3 500 F pose comprise, coprocesseur math. 68882 pour Mac ou carte 68030. Cherche softs EAO ou simulateur sur PC et Amiga, achète tout ST, Amiga, PC, HS pour pièces. Faire offre. **Hervé Louvel, 18, rue Dumas, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.27.73.01.**

Vds news (jeux, utilitaires, etc.) sur Amiga à bas prix. Cherche contacts pour apprendre l'Assembleur. **Jean-André Maraviglia, 20, rue Traversière, 68130 Altkirch.**

Vds Amiga 500 + disque dur A590 + jeux + De Luxe Paint 3 + Sculpt 3D. La mémoire est de 2 Mo. Le tout très bon état : 6 000 F. Imprimante Citizen 120D + câble + rubans neufs + papier : 1 000 F. **Mikaël Nantille, 31, rue Jules-Massenet, 13470 Carmoux. Tél. : 42.73.61.85.**

Vds originaux A500. Maupiti Island, Wings, Pirates, 688 Subattack, Indy 500, PGA Golf, Blue Max, Murders in Space, The Pawn, Austerlitz, Waterloo, Blitzkrieg, White Death. Prix à débattre. **Jean-Philippe Pères, 5, chemin du Loup, 31100 Toulouse. Tél. : 61.07.72.23.**

Vds Amiga 1000 + moniteur couleur + souris + docs + câbles + jeux originaux. Le tout : 4 500 F. **Pierre Petitpas. Tél. : 64.02.00.92.**

Vds pour Amiga, lecteur de disks 5"1/4 externe, très bon état. **Olivier Russias, 121, rue des Ecoles, Châteaurenaud, 71500 Louhans. Tél. : 85.75.15.39.**

Vds pour A500/2000, lecteur extra plat 3"1/2 + 5"1/4 + 1 200 disks 51/4 + digit Image N/B Handy Scanner + digit son stéréo + 2 joysticks + nombreux originaux + docs + A500 + A501 1 Mo + carte 2 (5 Mo) + revues. **Claude Stévenard, B20, résidence Les Coteaux, 91160 Longjumeau. Tél. : 64.54.90.62.**

Vds A500 V1.3 + extension 512 Ko + horloge + Péritel + docs + jeux cause achat A2000. Le tout en très bon état : 2 000 F. Vds moniteur couleur Philips 8832 : 1 500 F. Cherche contacts sympas sur Amiga. **Frédéric Villiot, 4, rue Aristide-Bergès, 38000 Grenoble. Tél. : 76.47.83.36.**

Vds A500 drive externe 3"1/2 + extension 512 Ko (avec horloge) + imprimante Citizen 120D + 200 disks (utilitaires + jeux) + câbles + 2 boîtes + joysticks + nombreux jeux et revues (dont Micro News). Le tout en parfait état : 4 000 F. **Maximilien Braun, 21, rue Danton, 92150 Suresnes. Tél. : 47.72.55.41.**

Vds Amiga 500 + moniteur couleur + joystick + jeux. Le tout sous garantie : 4 000 F. **Eric Delbes, 6, rue Jean-Macé, 75011 Paris. Tél. : 40.24.15.88.**

Vds Amiga 500 + A500 + manette + Unreal + F29 + Warhead + Amos + moniteur couleur. Le tout : 5 000 F (moins d'1 an). **Patrice Peretti, 11, square Albert-Camus, 92390 Villeneuve-la-Garenne. Tél. : 47.98.50.33.**

Vds C64 (N) + 500 jeux + drive + lecteur K7 + moniteur + 2 manettes. prix neuf : 5 500 F. Le tout vendu : 2 700 F. **Xavier Roelandt, 115, rue Nationale, 59294 Ghyvelde. Tél. : 28.26.64.79.**

Vds news Amiga à prix dingues. Vds hardcopieur : 190 F. Vds lot de 600 disks pour C64 : 3 F par disks. **Fabrice Bajolais, 25, avenue des Chèvrefeuilles, 93220 Gagny. Tél. : 43.88.09.01.**

Vds divers livres sur Amiga «Comprendre et bien exploiter son Amiga», «Bien débuter», Livre de l'Amiga DOS», GFA Basic 3.0 etc. **Richard Durano, lot. 5, La Charderale, 30510 Générac. Tél. : 66.01.87.49 à 21 h et le week-end.**

Vds jeux pour Amiga à bas prix. Possède news, débutants bienvenus, réponse assurée. **David Duvauchelle, 68, rue de Castille, 80000 Amiens.**

Vds Amiga 500 + M1084 + extension 512 Ko + lecteur externe + souris neuve + utilitaires + 2 joysticks + nombreux jeux + livres + tapis de souris. Valeur : 9 500 F. Vendu : 5 500 F. **Frédéric Godart, 67, rue de la Roquette, 75011 Paris. Tél. : 43.79.81.32.**

Vds jeux sur Amiga à bas prix, nombreuses news, jeux, démos, utilitaires, . **Stéphane Menoud, 13, rue du Sapin, 74100 Ville-la-Grand. Tél. : 50.92.05.22.**

Vds logiciels Amiga originaux et sous garantie. Prix très intéressant. Liste contre 2 timbres à 2,30 F ou téléphone. **Alexandre Boinot, La Planée, 25160 Malbuisson. Tél. : 81.69.63.95.**

Vds news sur Amiga 500, très bas prix, liste sur demande avec timbre. Prix : 5 à 10 F. Vds aussi nombreux originaux sur Amiga 500. **Tristan Sesboue, BP 28, 22330 Collinée. Tél. : 96.34.93.10 le week-end.**

Vds jeux Amiga originaux : 80 F. Possède Cadaver, Gee Bee Air Rally, Golden Axe, Toki, Tennis Cup, Centurion, Defender of the Crown etc. **Claude Ollivier, La Grande Plaine, bât. A3, bd des Armaris, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.**

Vds news et oldies, jeux, utils, DP Amiga. **Emmanuel Prein, 4 rue de Verdun, 77500 Chelles. Tél. : 60.20.95.69.**

Vds pour amateur de son numérique, digitaliseur de sons numériques stéréo pour Amiga 500/2000, neuf (pour musique, voix etc.). Vendu : 300 F. **Laurent Vannier, 93, rue du Général-De-Gaulle, 27100 Le Vaudreuil. Tél. : 32.59.59.56.**

Vds jeux sur Amiga. **Jean-Noël Caeyman, 64, rue du Réseau-Robert—Keller, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 43.03.74.12.**

Vds originaux sur Amiga, très bon état avec boîte et notice : 100 F pièce. Liste sur demande. **Tél. : 43.76.41.24.**

Vds news sur Amiga à prix minuscules. **Sébastien Bouchardon, Pont-de-l'Herbasse, 26260 Clérieux. Tél. : 75.71.50.98 après 19 h.**

Vds Amiga 500 + extension 512 + drive externe + nombreux jeux (100 disks + boîte de rangement + revues). Etat neuf. Le tout : 4 300 F à débattre. **Laurent Chaillou, Le Clos-de-Bon-Repos, 7510 Ballan-Mire. Tél. : 47.53.41.38.**

MSX

Vds au plus offrant MSX2 NMS 8245 Philips + livres + environ 1 300 programmes MSX2 dans emballage d'origine. Possibilité d'échange contre jeux ou accessoires Mega Drive. **Philippe Amazit, 27, rue de la Nonaise, 95100 Argenteuil. Tél. : 39.82.58.39.**

Rare ! Cartouche extension RAM 32 Ko Yamaha URM-01 pour étendre MSX-32 Ko à MSX-64 Ko compatible MSX-DOS : 200 F. **Daniel Cohet, 29, rue des Tournebelles, 49000 Angers. Tél. : 41.66.72.54.**

Urgent ! Vds MSX 8235 : 1 500 F. Imprimante VW0030 en parfait état : 1 000 F. Synthétiseur unit 2 + clavier Yamaha Y-ID ses 2 cartouches (créateur de sons et créateur de musiques). Le tout en parfait état : 1 300 F. **Olivier Collery, 80, rue Gabriel-Péri, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 48.73.93.57.**

Vds MSX Yashica 64 Ko + nombreux jeux (+ de 20) + livres de programmation + revues + câbles : 1 000 F. **Jérôme Grolleau, 549, rue Victor-Basch, 59460 Jeumont. Tél. : 27.39.52.38 après 19 h.**

Vds MSX2 Philips NMS 8220 (90) + 3 livres + lecteur K7 Sony + MSX Designer (programme de dessin intégré). Envoi contre remboursement. Prix intéressant. **Laurent Guiheneuf, 3, Le Hainguet, 44160 Pont-Château. Tél. : 40.88.05.96.**

Vds lecteur externe disk pour MSX, lecteur Canon VF-100 + interface au prix extraordinaire de : 800 F. **Pierre-Olivier Joly, 5, rue du 23ème-R.I., 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.22.36.58.**

Vds MSX2 8245 Philips + moniteur couleur VS0080 Philips + jeux + cartouches + nombreux jeux sur disks : 5 500 F. **Franck Joubrel, 3 et 5, rue Marc-Sangnier, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 48.93.04.36.**

Vds MSX VG8020 : 800 F + lecteur K7 + Way of Tiger. Imprimante MSX 1 et 2 courrier VWOO30 : 1 200 F. Le tout : 2 000 F avec Nemesis 1 + Vampire Killer.V ds Microprocesseur Amiga + Lancaster : 150 F. **Laurent. Tél. : 70.07.03.01.**

Vds jeux sur MSX1 et 2. Hypersports 1, Galaga, Mr Chin, Yie Ar Kung Fu 2, Topple Zip. Prix : 100 F pièce. Super Tritorn, Les Passagers du Vent (disk) : 150 F. Possibilité d'échange. **Mehdi Mahjoub, 73, bd Voltaire, 75O12 Paris. Tél. : 48.05.78.75 après 17 h.**

Vds marque Philips, écran 8832 : 1 500 F. Imprimantes 1421 : 1 500 F. VW010 : 500 F. MSX1 V20 : 600 F. Souris, Trackball, joyball, cordons, logiciels, jeux, utilitaires. **Flavien Mangili, Le-Jardin-de-la-Roche, 69280 Ste-Consorce. Tél. : 78.4.25.79.**

Vds MSX2 Sony HB700F (256 Ko + 128 Ko ram) + souris + moniteur couleur haute résolution CM8852 + imprimante Sony PRN/M09 + 2 manettes + logiciels (dessin, traitement de texte, tableur, livres, jeux). Le tout : 6 000 F. **Camille Mantel, 16, square Paul-Verlaine, 60750 Choisy-au-Bac. Tél. : 44.85.22.55.**

Vds Sony 700 MSX2, lecteur de disks à réparer avec moniteur couleur + jeux (disks et cartouches), lecteur K7 + manette + câble hi-fi +SCC + logiciel graphique de qualité : 3 000 F. **José Martins, résidence Les Roses, 92600 Asnières. Tél. : 47.98.35.63 après 19 h 30.**

Vds MSX Turbo-R, état neuf avec câbles et transformateur + moniteur couleur Philips + Fray et Seed of Dragon. Le tout : 7 200 F. Vds aussi Metal Gear 2 : 480 F. SD Snatcher : 480 F. Baseball 2 : 300 F + beaucoup de jeux et de hardware. **Stéphane Mauris, 11, chemin des Grands-Buissons, 1233 Fernex (Suisse). Tél. : 19.41.22.757.12.10.**

Vds MSX2 VG8235 Philips + 25 jeux sur disks, cartouches, K7 + crayon optique + disks vierges. Prix : 1 800 F. **Karine Namhee, 3, square Charles-Perrault, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : 39.85.76.18.**

Cause études cède Sony MSX2 HBF700F très bon état (drive 720 Ko, 256 Ko de RAM) + câble hi-fi vidéo + souris + nombreux softs (disks, K7, cartouches, originaux) + nombreuses revues + magnéto K7 + joy infrarouge Sony + imprimante PRNC41 Sony : 7 500 F. **Jean-Pierre Papajak, 902, rue Pierre-Brossolette, 62110 Henin-Beaumont. Tél. : 21.20.95.94.**

Vds imprimante Sony PRNC41 (4 couleurs) toute neuve : 600 F ou échange contre extension de mémoire 256 ou 512 Ko. Vds Chopper 2 et L'Affaire sur disks originaux : 150 F pièce. **Sylvain Pierre, 88, bd Jean-Jaurès, 78800 Houilles. Tél. : 39.13.37.18 après 18 h sauf mardi.**

Vds MSX VG8020 + moniteur + jeux + 2 manettes + manuel : 1 800 F à débattre. **Lionel Querrioux, route de Verrières, 86410 Lhommaizé. Tél. : 49.42.78.54.**

Vds jeux pour MSX2. Topple Zip, Androgynus, Golvellius, Super Triton : 150 F pièce ou 500 le lot. **François Rigomer, Doussas, 58800 Corbigny. Tél. : 86.20.11.22.**

Vds, échange, achète cartouches de jeux MSX1. Possède Nemesis 1, 2, Maze of Galious, Knightmare, Hyper Rally, Track and Field 2, Road Fighter, Billard, Athletic Land, Sky Jaguar etc.). **Jérôme Sadoine, Le Luissert, 38490 Fitilieu. Tél. : 76.31.02.91.**

Vds pour MSX2, Druid (1 méga) : 200 F. Cherche contacts sur MSX2, FM Pac et drive externe 820 Ko. **Olivier Savey, 18, rue Edouard-Colonne, 73700 Aix-les-Bains. Tél. : 79.34.05.82.**

Vds MSX Dos version 2.20 optimisée (+ éditeur 8 touches de fonction), cartouche + system disk + manuel français : 400 F. Achète cartouches vides, de préférence Konami pour la boîte. **Michel Tivaux, 21, rue Claude-Monet, 56700 Hennebont. Tél. : 97.85.01.87 le soir.**

Vds MSX1 Sony HB5001F + 13 cartouches de jeux Nemesis, Super Cobra, Knightmare, Road Fighter etc.) + imprimante VW-0020 + joystick. Le tout : 1 900 F. Vente séparée possible. **Olivier Tran, 20, rue Molière, 92400 Courbevoie. Tél. : 47.89.58.47 après 18 h.**

Vds moniteur couleur : 8 000 FB. MSX2 VG8235 : 8 000 FB. MSX1 HB75P avec enregistreur + divers K7 de jeux : 5 500 FB. Imprimante NMS 1431 : 8 000 FB. **Roger Van Casteren, 38, avenue Numa-Ensch-Tesch, B-67 Arlon (Belgique). Tél. : 19.063.21.81.82.**

Vds MSX2 VG8235 Philips, lecteur de disks intégré + 2 ports cartouches. Le tout vendu avec 40 jeux sur disks et cartouches + joysticks + souris, câble Péritel. Le tout en très bon état : 1 800 F. **Franck Wagener, 33, rue du 11-Novembre, 95380 Louvres. Tél. : 34.68.91.95.**

Vds MSX2 Philips VG8235, nombreux jeux : 2 000 F. Module synthé Yamaha SFG01, cartouches, Music Composer, FM Voicing : 800 F. **Jean-Claude Chary, 3 bis, avenue Demazure, 88240 Bains-les-Bamus. Tél. : 29.36.35.83.**

Vds MSX1 Sony + lecteur disks externe + Music Module (disk + clavier + cartouce). Le tout : 1 500 F. Vente séparée possible. **Ludovic Giant. Tél. : 50.68.01.64.**

Vds jeux en cartouche pour MSX1 : 100 F pièce. Possède Alpha Squadron, Knightmare, Magical Kid Wiz, Mue, Yie Ar Kung Fu. Vds aussi jeux en K7 : 50 F pièce. **Luis Magno, 124, rue des Poissonniers, 75018 Paris. Tél. : 42.57.36.69.**

NEC

Vds console Nec (fonctionne avec touche CNTC) + 4 jeux (P47, Dragon Spirit. Cherche NEO-GEO + 1 jeu pour : 2 500 F. Nec + 4 jeux : 1 200 F. Cherche Mega Drive + 7 jeux : 1 500 F. **Jacob Benchimol. Tél. : 48.70.21.48.**

Vds console Nec + 3 jeux (Momo Show, Kung Fu et Barumba) : 1 300 F. Vds Lynx avec 4 jeux inclus : 600 F. **Olivier Bertugli, route des Farrières, 83200 Toulon. Tél. : 94.27.26.97.**

Vds ou échange Jackie Chan, Out Run, Wonderboy 2. Cherche Parasol Star et doubleur + 1 pad : 150 F à 200 F. Cherche aussi Cadash et Final Match. **Stéphane Bessagnet, lot. Bajon, 32400 Iscle. Tél. : 62.69.86.70.**

Vds PC Engine Turbo Express GT portable + 10 news (possibilité de vente séparée). Vds Mega Drive française + 2 manettes + 6 jeux (Aero Blaster, Volley, Driving etc.) + Game Adaptor (10 mois). Achète tout jeux NEO-GEO à bas prix. Urgent ! **Hafid Boutoulala, 310, rue de Charenton, 75012 Paris. Tél. : 43.40.90.45.**

Vds SGFX + Aldynes + G and G + 6 jeux Nec1 (Aero Blaster, Ninja Spirit, Jacky Chan etc.). Le tout : 2 500 F. Vds aussi jeux Super Famicom à bas prix. **Ludovic Brotonne, 40, bd Surville, 60250 Mouy. Tél. : 44.56.58.11.**

Vds jeux sur Nec. Chase H.Q., Devil Crush, Kung Fu, Dragon Spirit, Basket, Billard, Dondokodon, Golf, Bomber Man, Atomic Robot, Beball, Catch, Power Drift, Granzork, Super Star, Tiger Road, Legendary Axe etc. Prix à débattre. **Jean-Pierre Canlio à Lyon. Tél. : 78.39.31.41 après 19 h.**

Vds console SGFX + 4 jeux (Veigues, Devil Crush, etc.), état neuf. Prix : 1 900 F à débattre. **Stefen Datnell, 32, rue Ste-Pernetrie, 30000 Nîmes. Tél. : 66.29.02.78 à partir de 18 h.**

Vds console GFX avec manettes + 1 jeu : 1 450 F. **Laurent Dutel, 28, rue du Maréchal-Fayolle, 13004 Marseille. Tél. : 91.49.02.89.**

Vds SGFX + Jackie Chan + Super Star Soldier + Battle Ace + Granzork + G and G + AVplus + joystick. Valeur : 3 600 F. Vendu : 2 000 F en très bon état. **Sylvain Gallet, 16, avenue Jean-Lebas, 93140 Bondy. Tél. : 48.02.06.98 après 18 h.**

Vds ou échange PC Engine + Bloody Wolf + Populous + Shinobi + Barumba (sous garantie) contre Mega Drive + jeux : 1 100 F. Sega 8 bits + 2 jeux : 500 F. **Olivier Génovèse, 10, impasse Isabelia, 69720 St-Bonnet-de-Mure. Tél. : 78.40.77.45.**

Vds Nec Core Grafx + 5 jeux (Barumba, Formation Soccer, Vigilante etc.) + Tripleur et manette d'arcade : 1 500 F à débattre. Possibilité d'avoir d'autres jeux en plus. Console toujours garantie, achetée en décembre 90. **David Guba, 28, avenue Charles-Latoison-Duval, 77400 Lagny-sur-Marne. Tél. : 60.07.04.76.**

Vds jeux Nec : 180 F. Jeu SGFX (G and G) : 300 F. Achète adaptateur SGFX/CD rom : 200 F. Jeux CD-ROM : 200 F à 250 F. Echange éventuellement G and G contre Parasol Star. Urgent ! **Michel Issart, 13, Impasse de la Pinède, 34680 St-Georges-d'Orques. Tél. : 67.40.6.43 après 18 h.**

Vds Nec PC Engine + 5 jeux (Gunhed, PC Kid, Rabio Lupus, Blue Blink, Tales of Monster Path) : 1 800 F. Vds MSX 64 Ko + 34 jeux (Nemesis 2, King's Valley, Hyper Sports 1, Twin Bee, etc.) : 400 F. Cherche jeux sur Atari ST. **Julien Jaffré, 21, rue de la Mardelle, 95270 Viarmes. Tél. : 30.35.83.77.**

Vds ou échange jeux Nec. Rock On, Ninja Spirit, Chase H.Q., P-47 : 200 F. Sur CD Murder Club, Crazy Cars Racing : 250 F. **Pierre-Emmanuel Le Parco, 72, avenue de Wagram, 75017 Paris. Tél. : 47.63.23.20 ap. 19 h.**

Vds SGFX état neuf, garantie encore 8 mois (Virgin Megastore) + 12 jeux (Formation Soccer, Final Match

Tennis, Legend of Tonma, Ninja Spirit, Aero Blaster, etc.) + doubleur. Valeur : 6 669 F. Le tout vendu : 3 390 F ou échangé contre Super Famicom. **Stéphane Minutolo, 550, rue Paradis, 13008 Marseille. Tél. : 91.76.12.38.**

Vds ou échange jeux Nec. Possède Ninja Spirit, Vigilante, Chase H.Q., Son Son 2 : 180 F pièce. Veigues, Xevious : 100 F pièce. Recherche Splatterhouse sur Paris. **Frédéric Muller, 119, rue des Pyrénées, 75020 Paris. Tél. : 43.71.71.00 sur Paris et après 19 h 30.**

Vds jeux Nec. CD Hellfire, CD Jack Nicklaus Golf : 260 F pièce. St Dragon, Violent Soldier, Down Load, Ninja Spirit, Son Son 2 : 210 F pièce. Echanges possibles. **Joseph Paumier, 76, rue du 8-Mai-1945, 91300 Massy. Tél. : 60.11.03.06.**

Vds jeux Nec. Dragon Spirit, Devil Crush, Atomic Robo-Kid, Chase H.Q., Golf, Catch, Power Drift, PC Kid, Super Star Soldier, Gomola Sped, Kung Fu etc. Echanges possibles, cherche Aero Blaster, Parasol Star, Moto Roader 2. **Pierre, région Lyon. Tél. : 78.39.31.41 après 18 h.**

Vds Nec GT + Nec SGFX + joystick Pro1 + 13 jeux (Out Run, Devil Crash etc.). Le tout : 4 500 F. Valeur : + de 8 500 F ou échangé contre jeux NEO-GEO. **Jean Sierra. Tél. : 45.76.51.70 après 19 h.**

Vds console Nec + 3 jeux : 1 800 F. Console Nintendo + 3 jeux : 1 200 F. Console Sega + 3 jeux : 400 F. Le tout : 3 000 F. Contacts uniquement le week-end. **Sébastien Villard, 29, rue du Grand-Four, 13300 Salons-de-Provence. Tél. : 90.56.11.57.**

Vds Super Grafx + 5 jeux + Doubleur + 2 joysticks + correcteur couleur. Prix : 2 000 F. Vds CD-ROM 2 + 4 jeux CD + amplis + enceintes. Prix : 2 500 F. Vds jeux de rôle (L'Appel de Chtulhu + Scénarios + nombreuses figurines, et extensions de jeux. **Jacques Mugnier, 10-12, rue des Gros-Murs, 78130 Les Mureaux. Tél. : 30.99.31.44.**

Vds Nec + 2 jeux : 700 F. Jeux Nec : de 140 F à 250 F. Possède Heavy Unit, New Zealand, Power Drift, Galaga, Chase H.Q., Blodia, Vigilante, Beball, Mr Heli etc. Cherche PC Kid, Aero Blaster, Parasol, Super Volley etc. **Robert Zribi, 39, avenue Felix-Faure, 75015 Paris. Tél. : 45.58.48.07.**

Vds ou échange jeux Nec. Achète Darius + 250 F. G and G contre 2 jeux ou 250 F. Vds quintupleur + une manette : 200 F. Achète ou échange jeux CD. Achète joystick Core Grafx : 100 F ou 150 F ou échange contre jeux Nec. Vds correcteur NTSC : 100 F. **Fabrice Binet, 36, Les Cirollières, 91770 St-Vrain. Tél. : 64.56.12.10.**

Vds SGFX + 5 jeux (Ninja Spirit, Veigues, Japan Warriors, Golf, Blue Blink). Le tout en très bon état (janvier 91) : 2 000 F. **Ferdinand Dhombres, 12, avenue Paul-Appell, 75014 Paris. Tél. : 40.44.43.36.**

Vds SGFX + Granzork + Veigues : 1 000 F. Quintupleur2 Pro 1, 2 joypads, 8 hits (Volley, Tennis, Foot, Triple Battle F1, P47, Legendary Axe, Wonderboy 2, Bloody Wolf) : 200 F pièce. **Louis Flamand, 1, avenue de la Galère, Port-la-Galère, 06590 Thébule-sur-Mer. Tél. : 93.75.03.77.**

Vds CD-ROM + 2 jeux (sous garantie) : 2 500 F. Achète jeux Nec et SGFX : de 200 F à 300 F pièce. Vds CPC 6128 + moniteur couleur + nombreux jeux (originaux). Prix : 2 500 F. Achète NEO-GEO ou Super Famicom, prix raisonnable. **Por-Leng. Tél. : 48.37.81.05.**

Urgent ! Vds Nec SGFX + 2 Pads + tripleur + Formation Soccer + correcteur de couleur : 1 500 F. Vds aussi G and G, Aldynes, Granzort, Vigilante, Gunhed, Tiger Heli, Rabio Lupus, PC Kid, Atomic Robo-Kid etc. **Stéphane Zanini. Tél. : 64.97.94.27 de 16 h à 19 h.**

NINTENDO

Vds console Nintendo en bon état + 15 jeux (Zelda 1 et 2, MegaMan 1 et 2, etc.). Valeur : 6 200 F. Vendu : 3 500 F. Les jeux sont avec boîtes et notices. Urgent ! **Lionel Appollaire, 236, rue des Marais, 77550 Moissy-Cramayel. Tél. : 60.60.73.05 le soir vers 17 h 30.**

Vds Nes + 9 jeux (Bionic Commando, Zelda, Pinball, Life Force etc.) : 1 200 F. Valeur : 3 000 F ou l'échange contre Nec Turbo Express ou contre une Core Grafx + 3 jeux. **Hubert Basseville, 154, rue des Ruffins, 93100 Montreuil. Tél. : 48.54.61.94.**

Vds Probotector : 280 F. SMB + Duck Hunt : 200 F. Possible échange contre MegaMan 1 ou 2 : 250 F. **Johan Boulanger, 4, bd Joffre, 67600 Séléstat. Tél. : 88.82.80.28.**

Vds sur Nintendo, Kid Icarus : 250 F. Soccer : 220 F. Vds sur Game Boy, Flipul : 125 F. Alleway : 125 F. **Jimmy Brousmiche. Tél. : 48.68.21.41.**

Vds jeu Nintendo. Adventure of Zelda 2, état neuf : 270 F ou possibilité d'échange. **Pascal Couic, Kergoulaen, 29300 Guimperlé. Tél. : 98.39.11.62.**

Vds Game Boy neuve sous garantie avec 3 jeux (Tetris, Mario Land, Spider Man) complète avec piles et cordons etc. **Grégory Cristelli, chemin de l'Oratoire, 13210 St-Rémy-de-Provence. Tél. : 90.92.09.15.**

Vds jeux Nes. G and G. Robowarriors, Metroid : 200 F pièce. Duck Tales : 300 F état neuf, année 91. Le tout : 800 F. En cadeau un jeu supplémentaire au choix. **Lynda Dannehoffer, cité SCIC, 18, rue du Puchot, 76500 Elbœuf. Tél. : 35.78.74.01.**

Vds console Nintendo en excellent état + manettes + pistolet laser + SMB et Duck Hunt. Valeur : 1 000 F. Le tout vendu : 700 F ou 600 F à débattre. **Grégory Dieudonné, 17, rue des Ambriers, 70290 Champagney-le-Ban. Tél. : 84.27.92.58.**

Vds console Nintendo + 3 jeux (Link, TMNT, Mario Bros 2) avec boîte de jeux et notices + une revue club Nintendo. Valeur : 1 887 F. Le tout vendu : 990 F. **Pierre Dozol, bât. 1, «Le Pont des Pauses», 83520 Roquebrune-sur-Argens. Tél. : 94.45.79.77.**

Vds Rush'n Attack ou Ikari Warriors : 150 F pièce sur Nintendo. Vds Gargoyle's Quest sur Game Boy : 119 F. **Quentin Dubrac, 86, rue Pouchet, 75017 Paris. Tél. : 42.26.29.11.**

Vds Game Boy complète avec emballage + 3 jeux (Catch, Mario, Tetris). Vendu : 800 F ou échange contre Game Gear + un jeu. Vds jeux Nec, K2000, Pac Land, Barumba : 150 F pièce ou 350 F les 3. Vds, échange et recherche jeux Mega Drive. **Harry Edery, 9, avenue du 8-Mai, 95200 Sarcelles. Tél. : 34.19.04.68.**

Vds K7 Nintendo. World Wrestling : 250 F. **David Fouillit, tenue de la Fosse-Malvin, Sassay, 41700 Contres. Tél. : 54.79.55.35.**

Exclusif ! Vds Nintendo Super Famicom + 2 manettes + deux superjeux ! 1 mois de garantie, état neuf. Le tout : 5 070 F. Le tout vendu : 4 500 F. **Frédéric Gaillard, 8, rue Joseph-Bertoin, 38600 Fontaine. Tél. : 76.26.69.26.**

Vds Nes + manettes + 8 jeux (Mario 1 et 2, Castlevania 1 et 2, Rygar etc. Valeur : 4 000 F. Le tout vendu : 3 300 F. Vds CPC 464 + 15 jeux + manette + moniteur couleur. Prix : 1 900 F. **Chi-Minh Huynh, Cèdre Bleu, entrée 11, 1er étage, 54100 Nancy. Tél. : 83.98.59.83.**

Vds Nes + 3 jeux (Mario 1 et 2, Dragonball) : 1 000 F. Vds 12 jeux Sega : 150 F pièce. Vds Game Boy + 2 jeux : 500 F. **Nicolas Lebeurrier, 2, rue de la Butte, 50890 Condé-sur-Vire. Tél. : 33.56.51.18 les dimanches, mercredis et samedis après-midi.**

Urgent ! Vds console Nintendo neuve (fév 91) + 3 jeux : 500 F. **Olive Le Borgne, 4, rue Condé, 95160 Montmorency. Tél. : 39.89.34.83.**

Vds console Nes (5 mois) + cartouche 82 jeux + 7 jeux (Double Dragon 2, Faxanadu etc.), excellent état. Valeur : 4 000 F. Le tout vendu : 2 000 F. Vendu dans emballage d'origine. **Philippe Lefranc, 251, avenue Jean-Jaurès, 93300 Aubervilliers. Tél. : 48.35.30.96.**

Vds console Nintendo avec ou sans jeux. Possède Section Z, Zelda, Goonies, Urban, Galaga etc. Prix établi selon le nombre de jeux, console en bon état, achetée en 90. **Reynald Leplanquais. Tél. : 47.91.43.62 Gennevilliers (92).**

Vds jeux Game Boy, Burai Fighter, Tennis, Penguin Wars, Double Dragon, Paperboy, Alleway, Spider Man, Quarth, Hyper Load Runner : 100 F à 150 F pièce ou échange 4 ou 5 jeux au choix contre Pilot Wings sur Famicom. **Grégory Michel, 81, avenue du Lignon, 1219 Genève (Suisse). Tél. : 022.796.32.67.**

Vds console Nintendo + robot + 3 K7 (Mario, Popeye, Gyromite) + toutes les revues Nintendo. Le tout : 750 F. Vds lot de 3 K7 (MegaMan 2, Snake Rattle n roll, Soccer). Le tout : 700 F ou 250 F pièce. **David Molter, 7/177, rue d'Anjou, 57070 Metz. Tél. : 87.75.53.87 après 17 h.**

Vds console Action Set, très bon état sous garantie + 5 jeux (To the Earth, Stealth, Double Dragon 2, Mario Bros, Duck Hunt). Valeur : 2 200 F. Le tout vendu : 1 200 F à débattre. **François Monier. Tél. : 60.12.21.91.**

Vds console Nintendo 8 bits + 2 manettes + Péritel + adaptateur + 2 jeux (Zelda 2 et Super Mario Bros 1). Prix : 1 000 F. **Candice Pesnel, 26, rue du Lot-d'Etain, 78320 Le Mesnil-St-Denis. Tél. : 34.61.67.23.**

Vds pour Super Famicom. Super Mario Bros 4 : 460 F. Populous : 480 F port compris. MSX Game Guide 3 (seul journal sur le standard MSX 1, 2, 2+, Turbo-R) disponible contre 3 x 2,30 F (en timbres). **Cédric Petit, 98, immeuble Guyenne, rue Pierre-Corneille, 76420 Bihorel. Tél. : 35.60.25.23.**

Vds Nintendo 8 bits + 9 jeux (MegaMan 2, Turtles, Link, Metroid, Tetris etc). Prix à débattre. **Stéphane Pilmé, 36, rue Pablo-Picasso, 24750 Boulazac. Tél. : 53.54.46.88 après 19 h.**

Vds console Nintendo de base + 4 jeux : 1 100 F. Faxanadu : 250 F. Goonies 2 : 200 F. Console Sega 16 bits française mars 91 + Altered Beast + Monaco GP + Super Thunder Blade + Ghostbusters + Twins Hank. Vendu : 2 400 F. **Mathieu Rerergue, 12, bd Bessières, 75017 Paris. Tél. : 42.29.75.39.**

Vds jeux Nintendo. Skate or Die : 200 F. Silent Service : 250 F. Manette Nes Max : 300 F. **Agnès Rodot, 1, rue de Péroset, 3960 St-Amour. Tél. : 84.48.86.19.**

Vds G and G + un pin's Mario : 250 F port inclus. Boîtier rangement 10 jeux Nes (neuf) : 90 F + 10 F de port. **Cédric Rouze, 8, rue de Villers-Allerand, 51160 Germaine. Tél. : 26.52.88.92 après 19 h.**

Vds K7 Nintendo. Possède Ice Hockey, Super Mario 2, Zelda 1 et 2, Tortues Ninja, Gradius, G and G, Gyromite, Wrestlemania, Castelvania, Robotwarrior, Rush'n Attack, Kid Icarus, Punch Out, Tennis, Super Mario 1, Duck Hunt : 200 F pièce. Zapper : 100 F. **Florian Savalli, 52, avenue Kléber, 75116 Paris. Tél. : 47.04.56.87.**

Vds console Nes (garantie 7 mois) + 1 jeu avec Bionic Commando : 800 F et avec Castlevavania : 770 F. Console + 2 jeux : 1 000 F. Castlevavania : 250 F. Bionic Commando : 280 F. Console seule : 400 F. Vds jeux Sega Master System : 100 F pièce. **Léonard Vassedur, 79, rue de Verdun, 92220 Bagneux. Tél. : 46.64.67.73.**

Vds console Nintendo japonaise + transfo + 5 jeux inédits. Très bon état. Valeur : 2 000 F. Le tout vendu 750 F cause double emploi. Ne fonctionne que sur TV norme NTSC. **Patrick Violet, 88, rue Armand-Sylvestre, 92400 Courbevoie. Tél. : 47.89.40.33.**

Vds sur Super Famicom, Super Mario 4 : 350 F. Actraiser : 300 F. Big Run : 300 F. Populous : 325 F. Final Fight : 325 F. Vds jeux Game Boy, Tennis, Double Dragon, Tetris, Dr Mario, Contra, Gremlins 2, Paperboy, Skate or Die, Kwirk : 50 F pièce. **Frédéric Volker, 7, cité Martignac, 75007 Paris. Tél. : 45.55.05.75.**

Vds Game Boy avec écouteurs et vidéo Link + 3 jeux (Tetris, Batman, Gargoyle's Quest). Très bon état. Prix : 700 F ou échange contre 2 ou 3 bons jeux sur Mega Drive. **Christophe Balbourdian, 425, bd Romain-Rolland, Les Templiers, bat. A2, 13009 Marseille. Tél. : 91.74.00.84.**

Vds jeux Game Boy. Golf : 150 F. Kwirk : 150 F ou échange les deux contre 1 hit. Vds jeux Mega Drive, E-Swat : 300 F. World Cup : 230 F. Battle Squadron : 330 F. Alex Kidd : 190 F. **Anthony Schoppen, 177, rue du Général-De-Gaulle, 57540 Petite-Rosselle. Tél. : 87.85.09.13.**

Stop affaire ! Vds Nes + Nes Advantage + 13 supers jeux + boîtes + notices en très bon état, robot en cadeau. Valeur : 6 300 F. Vendu : 2 500 F ou échange contre Famicom complète. Vds aussi jeux Nes en très bon état : entre 200 F et 250 F. **Yvon Vackier, 254, rue Adolphe-Pajeaud, 92160 Antony. Tél. : 46.68.88.43.**

Vds jeux Super Famicom, Big Run, Gradius, SD Great Battle, état neuf : 350 F pièce ou 1 000 F les trois. **René Weppe, 12, rue des Flandres, 62790 Leforest. Tél. : 21.77.76.87.**

Vds jeux Game Boy : 100 F pièce. Possède Kwirk, Dragon Tail, Flappy, Blodia, Forteress of Fear, Funny Field, Bad'n road, Gargoyle's Quest, Tennis. **Julien Couvreur, 1, rue Daru, 75008 Paris. Tél. : 47.63.39.53 après 17 h.**

Vds jeux Super Famicom. Actraiser, Final Fight, F-Zero, Pilot Wings, Gradius 3. Prix : entre 250 F et 450 F. **David Deraedt, 21, rue de Paris, 59000 Lille. Tél. : 20.53.98.13 après 18 h.**

Vds jeux Nintendo (Simon's Quest, Turtles Ninja, DD2, Rygar, Punch-Out, Wrestlingmania, Batman, Gyromite, Duck Hunt). Prix : 220 F pièce. Deux : 400 F. Trois : 550 F. Quatre : 720 F. Cinq : 860 F. Six : 1 000 F. **Alexandre Ginestet. Tél. : 53.40.54.54.**

Vds console Nintendo + Zapper + 7 jeux (SMB, Sword, Zelda 2, Rygar, Trojan, Punch-Out, Bubble Bobble) + une manette + les doubles players. Cédé : 2 000 F à débattre. **Marc Rigaux, 13, rue Kléber, 59130 Lambersart. Tél. : 20.93.50.06.**

Vds Nintendo 8 bits + pistolet + une super manette joystick + 14 jeux (hits) Le tout : 3 200 F. **Guillaume Vogt, 13, rue de la Marne à Verrières-le-Buisson. Tél. : 69.20.98.30.**

Vds console Nintendo + 9 jeux (Double Dragon, Zelda, Castlevania, Top Gun, Metal Gear, Goonies 2 etc.), 1 an, a peu servi, très bon état. Valeur : 4 100 F. Le tout vendu : 2 200 F. **Jean-Philippe Arnould, 60, rue de Bignoux, 86000 Poitiers. Tél. : 49.61.34.59.**

Vds Nintendo 8 bits + 3 jeux (Mario Bros, Zelda 1, Batman). Valeur : 1 500 F. Le tout vendu : 600 F. Echange jeux sur SFC. Possède Mario, Actraiser, Gradius 3, Pilot Wings. **Ludovic Dronioc, 14, rue Danton, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 46.38.10.18.**

Urgent ! Vds console Nintendo + 2 jeux SMB 1 et Kid Icarus : 1 000 F à débattre. Vds aussi 5 jeux (Spy vs Spy, Zelda 1 et 2, Tortues Ninja, Tetris). Prix : 250 F pièce sauf Tetris 200 F. **Nicolas Gravesat, 173, route de Frontigny, 69390 Lyon. Tél. : 78.46.29.91.**

Vds Game Boy complète (SG) + Tetris + All Stars Basket + Turtle Ninja + Castle Vania + Kung Fu Master : 1 000 F. Cherche Mega Drive + 3 jeux : 1 350 F. **Okan Uysal, 9, avenue du 8-Mai, 95200 Sarcelles. Tél. : 34.19.71.20.**

Vds console Nes avec 5 jeux. Le tout : 950 F à débattre. Possibilité d'échanger contre Mega Drive française + une manette avec ou sans jeux. **Bruno Bianchetti, 56, rue de Rochechouart, 75009 Paris. Tél. : 48.74.65.78.**

Vds console Nintendo + 6 jeux (Dragon Ball, Kid Icarus), pistolet, très bon état, encore sous garantie : 1 590 F. **Romain Filippini, 6, bd Julien-Potin, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 47.45.68.31 après 18 h. Recherche Nec + Wataru.**

Vds Game Boy + SMB + Batman + Balloon Kid + Duck Tales + câble + toute ma considération : 1 000 F à débattre. Vds aussi synthétiseur Yamaha PSS-140 + adaptateur secteur : 600 F. Téléphoner à l'heure des repas. **Fablen Foucher, 49, rue du Dauphiné, 03300 Cusset. Tél. : 70.9763.21.**

Vds console Nintendo avec 2 manettes, robot, pistolet, tapis électronique + 10 jeux dont Punch-Out, Track and Field, Top Gun, Rad Racer, Gradius etc. Très bon état. Valeur : 3690 F. Prix exceptionnel : 2690 F. **Yoni Lousky, 3 résidence du Parc, 93120 La Courneuve. Tél. : 48.37.35.28.**

DOMAINE PUBLIC
Atari - Amiga - PC & compatibles
●
CATALOGUE CONTRE 2 TIMBRES
●
IFA 59680 CERFONTAINE
3615 IFA

PC ET COMPATIBLES

Vds PC 1640 EGA couleur + 2 drives 5"1/4 + disque dur 21 Mo + imprimante Brother M-1409 (9) + 200 logiciels dont 100 jeux dans emballage d'origine : 8 500 F à débattre. **François Diebolt, Laroche, 43360 Avant. Tél. : 71.76.92.69.**

Vds ou échange jeux PC, ST, originaux : entre 80 F et 150 F. Battle Hawks, 1942, Gunship, Flight Simulator 3, Eye of the Beholder, Savage Empire, M1 Tank Platoon. **Laurent Gourmelen, 2, allée des Campanières, 83400 Hyères. Tél. : 94.38.72.10.**

Vds portable Epson AX 640 Ko + 2 Mo 286, 12 MHz DD20 Mo, état neuf avec sacoche : 15 000 F. **Guy Kabert, 11, allée Jacques-Anquetil, 91070 Bondoufle. Tél. : 60.86.62.74.**

Urgent ! Vds PC 1640 SD, EGA couleur (ECD), souris + Gem + livre technique du 1640, emballage d'origine, maintenu état neuf : 4 500 F. **Gilles Laissac, Prades-sur-Vernazobre, 34360 St-Chimian. Tél. : 67.38.12.20 du vendredi au dimanche aux heures de repas.**

Vds Copam PC 401A double disks 5"1/4, moniteur couleur Thomson + jeux + utilitaires + disks vierges + manuels : 8 000 F. **Jean-Marie Lanza, 10, rue des Guignols, 93100 Montreuil. Tél. : 42.87.84.67.**

Vds PC 1512, drive 5"1/4 et 3"1/2, DD 20 Mo, souris infrarouge, joystick + carte + nombreux utilitaires (Turbo pascal, DB3+, Word 3 etc.), nombreux jeux (Test Drive, GP, Tetris, Prince of Persia etc.). Prix : 6 000 F. **Philippe Martins, 8, rue Paul-Bert, 92800 Puteaux. Tél. : 47.28.72.00.**

Vds jeux originaux pour PC. Operation Stealth, GP Circuit, Harley Davidson, Paris-Dakar, Shufflepuck Café, Chuck Yeager, Battle Hawk, Tracon, Rapcon (contrôle aérien), Hawaï Odyssey (pour Flight Simulator 3 ou 4), Jet Fighter : 100 F pièce. **Paul Peng, 33, rue Ravel, 59250 Halluin. Tél. : 20.37.31.51.**

Vds Amstrad portable PPC 512 neuf avec sacoche et logiciels, cause achat plus gros. Le tout : 3 500 F. **Francis Spalenka, 31, rue Jean-d'Aulan, 51100 Reims. Tél. : 26.36.51.67 entre 18 h et 20 h.**

Vds XT 8086 étendu en 286 + couleurs + lecteur 5"1/4 + 3"1/2 + carte AdLib + 2 enceintes + clavier 102 touches + 2 x 8 bits + 300 disks de jeux + 150 disks d'utilitaires + garantie 1 an + port gratuit. Le tout : 4 990 F. Vds 5 cartes AdLib + enceintes : 900 F. **Jérôme Guérin, rue du Dr-Rousseau, 24410 St-Aunaye. Tél. : 53.90.61.36 le week-end.**

Vds Amstrad 1640 HD30 EGA + souris + nombreux logiciels cause double emploi. Valeur : 8 000 F. Le tout vendu : 5 500 F. Garantie 5 ans. **Gildas Lebrun, 7, rue de Poissy, 93240 Stains. Tél. : 48.29.03.77.**

Vds carte graphique EGA 256 Ko Paradise : 400 F. Adaptateur PC (prise Péritel) : 450 F. **René Mouchel, 138, rue Salvador-Allende, 92000 Nanterre. Tél. : 47.73.59.34 après 18 h 30.**

Vds PC 286, 12 MHz DD20 Mo, 2 lecteurs 3"1/2 et 5"1/4, 1 Mo de RAM, carte CGA, écran mono (sous garantie), logiciels (DOS 4.01), DOS Shell, GW Basic etc. Valeur : 6 600 F. Le tout vendu : 4 500 F à débattre. **Richard Bardoux, 45, rue de la Jonquière, 75017 Paris. Tél. : 42.63.92.38.**

Vds PC Sharp 3510 lecteur 3 disquettes 5"1/4, écran mono + imprimante : 2 000 F. **Alain Nézan, 20, avenue du Lézardeau, 29300 Quimperlé. Tél. : 98.39.04.89.**

Urgent ! Vds PC1512 très bon état + moniteur mono, 2 lecteurs 5"1/4 + disks (DOS, traitement de texte etc.). Prix : 3 500 F. **Olivier Delaye, 66, rue d'Endôme, 13007 Marseille. Tél. : 91.52.43.88 après 18 h, région de Marseille uniquement.**

Vds écran monochrome 14" haute résolution Hercules sur pied orientable pour PC marque Seattle. Prix : 300 F. Etat neuf. **France Lime-Bihary, 45, rue des Pommiers, 93500 Pantin. Tél. : 48.91.60.75 ap. 16 h.**

Vds PC 1512 double drive, moniteur couleur + Intégrale PC + logiciels + jeux + simulateur de vol F-19. Le tout état neuf : 4 000 F. **Daniel Le Gall, 295, rue des Turquoises, 77176 Nandy. Tél. : 64.41.97.63 après 20 h.**

Vds PC XT 10 Mo IM lecteur 5"1/4, écran 512 Ko : 3 000 F. **Michel Demonfaucon, 332, route de l'Empereur, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.32.91.18.**

Vds Amstrad PC 1512 SD couleur + DD20 Mo + jeux très bon état : 4 000 F. **Nicolas Hué, 26, allée des Marronniers, 91160 Ballainvilliers. Tél. : 69.34.22.42.**

SEGA

Vds Mega Drive française + 6 jeux (Squadron, Shinobi etc.) + joypad, garantie jusqu'en nov. 91, excellent état + cadeaux. Le tout cédé : 3 000 F. **Christophe Alberti, 4, allée de la Chevallière, 91210 Draveil. Tél. : 69.03.49.93.**

Vds Sega 8 bits + 3 manettes (dont 2 Speedking) + 5 jeux (Double Dragon, Shinobi, E-Swat, RC Grand Prix, Scramble Spirits). Le tout vendu : 1 500 F au lieu de 2 500 F. **Jérôme Andrieux, 13 bis, rue de Caillavet, 33290 Parempuyre. Tél. : 56.35.82.10 après 19 h 30.**

Vds trois jeux Sega, Shinobi, Mickey Mouse et Black Belt. Prix à débattre (300 F à 400 F les 3). **Nicolas Boudringhin, rue de la Sécherie à Brêmes-les-Ardres. Tél. : 21.35.41.76.**

Vds Mega Drive + 2 manettes + 3 jeux (console sous garantie). Prix : 900 F. **Cédric Bouiller, 30, rue du Jardin-Public, 33300 Bordeaux. Tél. : 56.44.35.04.**

Vds Mega Drive japonaise + 2 joypads + 16 jeux (Dick Tracy, Airwolf, Super Volleyball etc.). Prix : 4 500 F à débattre. **Philippe Bruneau, 19, rue de la Pêcherie, 91170 Viry-Châtillon. Tél. : 69.24.67.11 entre 19 h et 20 h.**

Vds Master System + 11 jeux dont (Golden Axe, Thunder Blade, Kenseiden, American Pro Football etc.). Prix : 2 000 F à débattre. **Fabrice Carigny, entrée 6, appt 11, avenue Anatole-France 59282 Douchy-les-Mines. Tél. : 27.44.15.98.**

Vds Mega Drive + Axis + 2 manettes + adaptateur japonais (sous garantie 7 mois) : 1 550 F. 9 jeux (Hard Drivin', Monaco GP etc.) : de 200 F à 250 F. **Jérôme Chaudun, 13, rue des Vignes, 72250 Brette-les-Pins. Tél. : 43.75.84.64 après 19 h.**

Vds Mega Drive japonaise + 8 jeux (Hell Fire, Shadow Dancer, Super Shinobi, E-Swat etc.) + joystick XE1SG, très bon état : 3 000 F. **Sylvain Chauvel, 13, rue Eugène-Hénaff, 93200 St-Denis. Tél. : 48.23.56.57 vers 20 h.**

Vds Sega Master System + Control Stick + Speedking + Light Phaser (+ jeu) + lunettes 3D + 5 jeux (Black Belt, Choplifter, Rocky, Space Harrier, Double Dragon). Le tout en excellent état : 1 500 F. **Fabrice Collot, 16, rue Pandrezanne, 75013 Paris. Tél. : 45.88.94.65.**

Vds Sega Mega Drive française + une manette + Altered Beast + Thunder Force + Super Basket + Truxton, très bon état, garantie 8 mois + manettes Power Stick arcade. Valeur : 2 600 F. Vendu : 1 300 F. **Daniel, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 48.76.58.31.**

Vds Mega Drive française + 7 jeux (Beast, Mystic Defender, Last Battle, G and G, Shinobi, Mickey, Shadow Dancer) + joypad + emballages d'origine. Le tout en parfait état. Valeur : 4 240 F. Vendu : 2 800 F. **Gwenn De Marion, La Cherale, chemin des Laouvas, 13710 Fuveau. Tél. : 42.58.53.26.**

Vds Sega Master System + 6 jeux (After Burner, Shinobi, OutRun, etc.) + pistolet + moniteur Philips. Valeur : 5 000 F. Le tout : 3 000 F. **Julien, 38 bis, rue Henri-Barbusse, 75005 Paris. Tél. : 43.25.30.97.**

Vds jeux Sega 8 bits (The Ninja, Zillion 2, Out Run, Space Harrier, Alien Syndrom etc.) : 100 F à 150 F ou échange contre jeux Nintendo. **Thomas Fouquart, 12, allée des Myosotis, 95360 Montmagny. Tél. : 34.17.95.31.**

Vds console Sega Master System + lunettes 3D + Phaser + 9 jeux : 1 500 F. Vente séparée possible. Console : 500 F. Jeux et accessoires : entre 150 et 200 F. **Gwénaël Gaborieau, 48, rue des Mésanges, 44620 La Montagne. Tél. : 40.65.89.15.**

Vds console Sega Mega Drive française au plus offrant. Vds jeux Nec : de 200 à 300 F. Possède Super Star Soldier, SG Darius, Aero Blaster, Space Invaders). **Gérard. Tél. : 67.35.02.17 après 18 h.**

Vds Sega 8 bits + Rapid Fire + 2 manettes + 3 jeux (Wonderboy 3, Shinobi et Golden Axe). Valeur : environ 2 000 F. Le tout vendu : 1 000 F. **Harold Jtorm, 5, avenue Gambetta, 78400 Chatou. Tél. : 39.52.71.32 ap. 18 h.**

Vds Mega Drive française garantie 8 mois + 10 jeux (Darius 2, Shinobi, Thunder Force 3, Wonder Boy 3, Strider etc.) + manette + casque + livre d'astuces. Valeur : 5 200 F. Le tout vendu : 3 000 F. **Frédéric Kopytowski, lot. Les Sauvans n°10, 83260 La Crau. Tél. : 94.66.14.30 après 18 h.**

Vds jeux Mega Drive très bon état à prix sympa. **Philippe Lambert, 1, square Henri-Sellier, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : 48.84.17.70 après 20 h.**

Vds Sega 16 bits Mega Drive japonaise + manette + un jeu Wonderboy 3 : 1 000 F. **François-Xavier Lefebvre, 382, rue des Longs-Vallons, 76690 Notre-Dame-de-Bondeville. Tél. : 35.76.85.24.**

Vds Sega Master System + 8 jeux (Golden Axe, Rocky, Enduro Racer, Action Fighter, Shinobi, Great Baseball, After Burner, Chase H.Q.) + Control Stick + Control Pad. Valeur : 3 740 F. Vendu : 1 800 F à débattre. Echange possible Mega Drive. **Emmanuel Letouvet, 118, avenue Charles-De-Gaulle, 60260 Lamorlaye. Tél. : 44.21.31.15.**

Vds Mega Drive japonaise + joypad + arcade Power Stick + 8 jeux (Shadow Dancer, Strider, Monsterlair, Last Battle, Aero Blaster etc.). Le tout en parfait état : 3 870 F. Valeur : + de 5 000 F. **David Maldéra, lot. Champaviotte n°4, 38120 St-Egrève. Tél. : 76.75.63.75.**

Vds Master System + Control Stick + 20 jeux parmi les meilleurs, Double Dragon, Speelcaster, Miracle Warriors, Shinobi, Wonderboy 2 et 3 etc. Prix : 7 066 F. Le tout vendu : 3 000 F en bon état. **Cyril Martinat, bd La Valla prolongé, 36000 Châteauroux. Tél. : 54.34.81.66.**

Vds jeux Mega Drive française. Populous, Super Monaco GP, Shadow Dancer, Foot, etc.) : 230 F port compris ou échange contre jeux Nec. **Eric Meyer, 3, rue Madame-de-Sévigné, 69720 St-Bonnet-de-Mure.**

Vds Sega Master System + 13 jeux (Golden Axe, Shinobi, Altered Beast etc.) + 2 manettes + pistolet Light Phaser. Le tout en très bon état. Valeur : 5 200 F. Vendu : 1 900 F. **Nicolas Pacheco, 9, place Delille, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.90.07.44.**

Vds Mega Drive état neuf, accepte jeux japonais, américains et européens + 2 joystick dont un auto + 8 jeux (Mickey, G and G, Moonwalker, Strider, Shinobi, Thunder Force 3, Tetris + surprise) : 3 300 F à débattre ou change contre SGFX, NEO-GEO. **Sébastien Peray, 25, rue du 19-Mars-1962, 1310 Gignac. Tél. : 42.88.26.44.**

Vds Sega Master System : 1 600 F avec Phaser + Control Stick + 2 manettes + 8 jeux dont Out Run, After Burner, Golvellius, Psychofox, Penguin Land, Hang-On, Phantazy Zone. **Miguel Raison, Pont-Guervilly, 22200 Pommerit-le-Vicomte. Tél. : 96.21.78.61 le samedi.**

Vds cartouches Sega Mega Drive, Golden Axe, Moonwalker, Battle Squadron, Shadow Dancer, Wonderboy 3. **Philippe Richard, 18, avenue Gambetta, 78400 Chatou. Tél. : 39.52.74.32.**

Vds jeux Sega 8 bits, Shooting Gallery, Space Harrier, California Games : 180 F pièce. Possibilité d'échange, région Nantes. Cherche Choplifter, Golfmania, Volley Ball, Thunder Blade, Poseidon, Gangster Town, Operation Wolf, Rastan, etc. **Yannick Robin, 9, rue du Colonel-Taylor, 85600 Montaigu. Tél. : 51.46.42.01.**

Vds Mega Drive japonaise (modifiée par sequence news) compatible avec toute TV 60 Hz et 50 Hz + 1 joypad + une manette arcade Power Stick + un jeu : 1 100 F. Vds Thunder Force 3, Mickey, Moonwalker, Strider : 250 F. **Richard Rodriguez, 11, allée de Béziers, 69190 St-Fons. Tél. : 78.67.35.17.**

Vds console Sega Master System + cordon Péritel + 6 jeux (Golvellius, Altered Beast, Vigilante, Action Fighter, Space Harrier, Thunder Blade) + transformateur. Urgent ! Valeur : 3 400 F. Le tout vendu : 2 200 F cause achat + jeu Hang-On. **Jean-Christophe Roméro, 27, cité J.-B.-Clément, 69700 Givors. Tél. : 72.24.18.36.**

Vds jeux Sega 8 bits : entre : 100 F et 150 F ou échange contre jeux Nec ou Sega 16 bits. Possède Golvellius, Tennis Ace, Battle Out Run, Galaxy Force, Zillion, Great Golf, Shinobi etc. En tout 30 jeux. **Hubert Rousseau, 17, rue Bellier-Dedouvre, 75013 Paris. Tél. : 45.89.06.79.**

Vds Mega Drive japonaise, fonctionne avec jeux français + manette Pro2 + 10 best (Mickey, Strider, Populous, GP Monaco, Phantazy Star 2 etc.). Le tout avec boîtes + prise Péritel. Le tout vendu : 4 400 F. **Nicolas Santini, 107, rue Caulaincourt, 75018 Paris. Tél. : 46.06.27.92.**

Vds Mega Drive japonaise + 2 manettes + 5 jeux (GP Monaco, Forgotten Worlds, Crackdown, John Madden Football, Mickey Mouse), sous garantie, très bon état : 1 800 F. **Joël Smith, 150, bd Masséna, 75013 Paris. Tél. : 45.85.70.53.**

Vds 3 jeux Sega (Golden Axe, World Soccer, Super Tennis) : 400 F. Vds 2 manettes Stick : 150 F. Vds Rapid Fire : 70 F. Pistolet : 130 F. **Alban Trapani, Graponaz, cidex 18, 38190 Beaunin. Tél. : 76.08.94.30 ap. 17 h.**

Vds Mega Drive française + 2 manettes + 9 jeux. Valeur : 4 500 F. Le tout vendu : 2 700 F. Etat neuf. TV couleur Schneider 55 cm, neuve, garantie 5 ans. Prix : 3 700 F. Panasonic port casque CD, état neuf : 2 300 F. **Le Lorente, 8, rue de la Blanque, 11100 Narbonne. Tél. : 68.41.51.41.**

Vds Sega Mega Drive française sous garantie + une manette + 10 jeux (Shinobi, Monaco GP, Strider, Shadow Dancer, Valis 3). Prix : 3 800 F. **Alain Scordel, 12, rue St-Exupéry, 95210 St-Gratien. Tél. : 34.17.46.17 après 19 h.**

Vds jeux Sega 8 bits (Wonderboy 3, Alex Kidd 4 etc.) : de 150 F à 200 F. **Patrice Jaszczynski, 181, rue La Fayette, 75010 Paris. Tél. : 40.35.73.66.**

Vds jeux sur Mega Drive. Strider, Shadow Dancer, Battle Fourmen et Super Hang-On. **Alain Bedu, 50, rue du Bois, 62196 Hexdigneul-lez-Bethune. Tél. : 21.53.44.58.**

Vds à 50% du prix d'achat, 62 cartouches et cartes Sega. Liste sur demande contre un timbre. **Bruno Bernold, 9, rue de l'Helvétie, 74100 Ambilly.**

Vds Mega Drive française + 6 jeux (Super League, Moonwalker, Last Battle, Altered Beast, Super Shinobi, G and G). Le tout vendu : 2 000 F. Valeur : 4 500 F. **Alexandre Diwoux, 12, Le Vendôme, bd de la Fourragère, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.01.70.**

Vds ou échange jeux Mega Drive. Possède Revenge of Sinobi, Darwin 4081 et Mystic Defender. Cherche Sword of Vermilion, notice anglaise ou français.e **Florent Gailleton, Groupe scolaire Joliot-Curie, 38150 Salaise-sur-Sanne. Tél. : 74.86.18.76.**

Faites-vous un beau cadeau pour les vacances ! Vds Mega Drive jap (fév. 91) + 2 manettes + 14 tops (Mickey, Shadow Dancer, Monaco GP, Thunder Force 3, Populous, Super Volley Ball, Darius 2, Aleste, Tournament Golf etc.). Prix : 4 500 F. **Alexandre Goudeau, 38, avenue du Roule, 92200 Neuilly-sur-Seine.**

Vds jeux pour Sega 8 bits, Golvellius, Casino Games, Miracle Warriors : 120 F ou 200 F les deux. Astro Warrior, The Ninja, Penguin Land, Black Belt : 80 F pièce ou 140 F les deux. **Laurent. Tél. : 56.98.36.27.**

Vds pour Mega Drive française, Altered Beast : 150 F. Alex Kidd : 200 F. Mystic Defender : 250 F. Vds jeux pour STF, Cadaver : 150 F. Speed Ball 2 : 150 F. Seuck : 150 F. Extase : 100 F. Recherche pour Nec Devil Crush, PC Kid, parasol Star : 150 F. **Patrice Smolen, 20, rue du 11-Novembre, 63650 La Monnerie. Tél. : 73.51.45.32.**

Vds Sega 8 bits + pistolet + manette + Control Stick + 10 jeux (Tennis Ace, Wonderboy 4, Monaco GP, R-Type, Alex Kidd etc.). Le tout sous garantie. Valeur : 4 000 F. Cédé : 2 700 F à débattre. **Régis Barthel, 3, rue du Muguet, 57110 Yutz. Tél. : 82.51.19.05 le week-end.**

Vds console Sega Master System + 2 jeux : 450 F. 10 jeux : entre 99 F et 220 F. Vds aussi console Vidéopac Philips G7200 + un jeu : 150 F. 5 jeux à 80 F pièce. **Laurent Blanquer, 2, allée François-Couperin, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : 48.44.89.39.**

Vds Mega Drive française (sous garantie) + Arcade Power Stick + une manette + 9 jeux (Mickey, Strider etc.) + adaptateur jeux japonais. Très bon état avec boîte et notices. Valeur : 4 984 F. Le tout cédé : 3 000 F. **Alexandre de Gouveia, 45, avenue des Ternes, 75017 Paris. Tél. : 42.27.12.49 après 20 h.**

Vds jeux Mega Drive. Battle Squadron : 250 F. Mystic Defender : 200 F. Rambo 3 : 150 F. Altered Beast : 150 F. Ken Last Battle : 150 F. Etat neuf. **Philippe D'Amario, 7, rue Chateaubriand, Val-d'Albian à Saclay. Tél. : 60.19.28.64.**

Urgent ! Vds Mega Drive japonaise + 7 jeux + manette. Le tout entre 2 000 F et 3 000 F. **Pascal Goursaud, 23 bis, rue Auger, 93500 Pantin. Tél. : 48.44.66.42.**

Vds Sega Mega Drive française + 4 jeux : 1 700 F frais de port compris. **Olivier Jolivet, 12, rue Baradet, 69004 Lyon. Tél. : 78.30.82.97.**

Vds Sega 8 bits + pistolet + Control Stick + 11 jeux (Psycho Fox, Wonderboy 2, Rambo 3, Fire and Forget etc.). Le tout en bon état : 1 800 F. **Stéphane Muracioli, bât. E20, rue Jean-Giono, La Soude, 13004 Marseille. Tél. : 91.40.56.19.**

Vds Mega Drive japonaise toutes TV + garantie 6 mois + 2 manettes avec jeux (de 1 à 3) + factures. Prix : de 950 F à 1 250 F selon jeux. Vds Game Boy complète : 350 F port compris. Cherche contacts Amiga sur Lille et alentours. **Philippe Verbeke, 16, rue Bir-Hakeim, 59130 Lambersart. Tél. : 20.92.63.77.**

Vds Mega Drive française + 2ème manette + Altered Beast + 2 jeux au choix : 1 500 F. Vds Mystic Defender,

Ka-Ge-ki, Eswat, Populous etc. Prix : 250 F pièce. Vds aussi adaptateur cartouche japonaise : 300 F. Lynx + 3 jeux : 1 000 F. **Stéphane Boursier, chez M. Mary, 49, rue de la Roserale, 92360 Meudon-la-Forêt. Tél. : 46.30.75.02.**

Vds jeux Sega 8 bits. Spellcaster + Wonderboy 2 + codes. Prix : 175 F pièce ou 250 F les deux. Power Strike + Zillion : 150 F pièce ou 200 F les deux. Action Fighter : 100 F. Vds aussi jeux Game Boy + écouteurs stéréo (Super Mario, Gargoyle's) ou échange autres jeux. **Morgan Desvignes, 2, square Mozart, 75016 Paris. Tél. : 46.47.81.30.**

Vds jeux Sega. Rocky et Altered Beast : 190 F pièce ou 360 F les deux. **Vincent Imbert, 51, rue François-Charrier, 63360 Gerzat. Tél. : 73.24.09.89 après 19 h.**

Vds console Sega master System avec 8 jeux + Rapid Fire, très bon état en cadeau + 3 manettes ou échange contre Game Gear + 200 F , sinon prix de vente : 850 F. **Marc Mazeaud, 25, avenue de la Pierrerie, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : 60.29.58.67 après 18 h.**

Vds Sega Master System (encore garantie 4 mois) avec Battle Out, Captain Silver, California Games, Double Dragon, Double Hawk, Alex Kidd 2) : 1 550 F à débattre ou 150 F le jeu. **Loïc Mounard, 48, rue d'Anjou, 42400 St-Chamond. Tél. : 77.31.47.72 après 17 h.**

Vds jeux pour Master System. Alex Kidd, Shinobi, Golden Axe : 270 F pièce. World Grand Prix, The Ninja: 110 F pièce. Très bon état et frais de portcompris. **Gilles Sénigot, 7, rue Eugène-Leroy, 87500 St-Yrieix-la-Perche. Tél. : 55.75.11.11.**

Vds jeux Sega Master System, Golden Axe, Miracle Warrior, Tennis Ace, Speelcaster, Golvellius, Psycho Fox, Rastan, Poseidon Wars 3D. Prix : 150 F pièce ou 250 F les deux. **Sacha Srdanovic, impasse 19, RN 734, Bonnemie, 17310 St-Pierre-d'Oléron. Tél. : 46.47.48.65 après 18 h.**

Vds Sega 8 bits + 3 cartouches + 1 carte + 2 pads (manettes) + boîte d'origine. Etat parfait. prix : 500 F. Réduction si vous appellez vite. **Rémi Batial, 32, rue de la Baisse, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.84.57.97.**

Vds Sega 8 bits + 15 jeux + 2 joysticks dans la boîte d'origine. Le tout : 1 800 F ou jeux vendus séparément. **Adrien Bouvrain, 9, avenue de la Frégate, 44200 Nantes. Tél. : 40.34.05.96.**

Urgent ! Vds console Sega 8 bits + Control Pad et Stick en mémoire (Alex Kidd) + 9 jeux (Spellcaster, Casino Games, California Games, Vigilante, Wonder Boy, Thunder Blade, Ghosbusters, Rampage, Cyborg Hunter). Le tout : 1850 F. **Michaël Debray, route de Lannion, 22710 Penvenan. Tél. : 96.92.69.79.**

THOMSON

Vds originaux Thomson. Possède Aventuriers, Les Futuristes, TNT, Les BD, GP 500, Les Athlètes, L'affaire Sydney, Vera Cruz, Blue War, Graffiti, Game Over, Turbo Cup, Chicago 90 : de 100 F à 150 F pièce ou 1 000 F le tout. Valeur : 2 250 F. **Yohann Colombat, Il Moulins, chemin de la Torraca, 06190 Roquebrune-Cap-Martin. Tél. : 93.28.99.26.**

Vds TO8 + moniteur couleur + 30 jeux + 3 manettes + revues + jeux originaux (Saphir, Quad, Bivouac etc.) + lecteur de disks 3"1/2, très peu servi, état impeccable : 2 500 F. **Grégoire Duhamel, 21, rue de Bourgogne, 62320 Drocourt. Tél. : 21.49.95.73.**

Vds pour Thomson, Arkanoid : 60 F. F1 : 50 F. Super Tennis : 60 F. Green Beret : 50 F en K7. Cartouche Choplifter : 150 F. Blitz : 200 F etc. Livres (clefs pour MO5) : 70 F. Vds aussi supers jeux MO5, TO7 et TO9 : 70 F. **Frédéric Guimard, 15, rue Hoche, 78000 Versailles. Tél. : 39.51.45.74.**

Vds imprimante Thomson PR90600, état neuf, TO7-70 avec moniteur, lecteur et manettes, extension mémoire 64 Ko (pour TO7-70 ou TO9), livres, revues Téo de 1 à 20 et Microtom de 1 à 10, jeux. Prix à débattre. **Michel Millot, 58320 Germigny-sur-Loire. Tél. : 86.68.83.78.**

Vds TO8 + lecteur disks 3"1/2 + crayon optique + revues + manette (Speedking) + 2 livres Logo + câble imprimante : 1 200 F. **Nicolas Siravo, 174, rue Paul-Thomoux, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : 43.08.25.98 ap. 19 h.**

Vds TO7-70 + lecteur de disks : 500 F. Jeux : 50 F. Manettes : 70 F. **Cédric. Tél. : 32.50.54.26.**

Vds TO7 en état de marche : 200 F. Livre initiation au Forth : 50 F. Cherche livre Forth manuel de référence : 50 F. Max docs contrôle aérien, logiciels éléctrotechnique et normalisation Samo 1 et 2, Instal 1 et 2, éclairage + docs : 500 F max. **Pierre. Tél. : 42.22.07.22.**

Appel au TO9 ! Vds nombreux jeux à des prix défiant toute concurrence (Passagers du Vent 1 et 2, Meurtres en Série, Bivouac etc.). **Patrice Charrot, 192, route de Dieppe, 76250 Déville-les-Rouen. Tél. : 35.76.09.08 après 18 h.**

Vds TO8 + moniteur couleur + 10 jeux + câble pour lecteur de disks. Prix à débattre. **Michel Decha, 3, rue de Reims, 25000 Besançon. Tél. : 81.51.44.96.**

Vds nombreux jeux sur TO8, TO9+ (La Marque Jaune, Captain Blood, Cap sur Dakar) à partir de 20 F. vs aussi nombreuses démos à partie de 15 F. **Stéphane Gouttesoulard, Chalain d'Uzore, 42600 Montbrison. Tél. : 77.97.16.50.**

Vds pour Thomson TO8/TO9+, logiciels originaux. Possède L'Héritage 1, Langue française CE2, Dames Américaines, Carré D'As, Blue Star, Speedy Wonder, Les Contes de Monte-Crypto, Les Maléfices de Skanor, Robinson Crusoé : 60 F pièce. **Serge Nardizzi, résidence «Les jardins de l'Aude», bât. E, 11000 Carcassonne. Tél. : 68.47.59.82.**

Vds 22 jeux Thomson MO6 : 60 F pièce. Possède Captain Blood, Turbo Cup, etc. Vds crayon optique : 70 F. Vds Thomson MO6 avec ou sans jeux, prix à débattre. **Pascal Hoarau, 5, impasse Auguste-Trébosc, 33600 Pessac. Tél. : 56.45.37.23.**

Vds TO9 écran couleur HR + crayon optique + manette + docs + disks vierges + 100 logiciels. Valeur : 7 000 F. Vendu : 3 000 F + port. **Stéphane Dubus, 35, rue Bisson, 75020 Paris. Tél. : 46.36.38.26 après 18 h.**

Vds pour TO8/TO9+ nombreux logiciels (+ de 100) dont Colorpaint, Studio, Paragraphe, Le Journaliste, Alienator, Bob Morane, Mach 3, Bob Winner etc. Liste sur demande : 30 F pièce. **Jérémi Janssen, Le Galouerier, 30260 Quissac. Tél. : 66.77.38.08.**

RECHERCHES

Cherche Splatterhouse et PC Kid. **Johnny Teixeira. Tél. : 39.97.88.30 après 19 h.**

Recherche adaptateur jeux japonais et américains sur console Nintendo Nes. **Mathieu Fiton, route de Bordeaux, Pech-Embat, 47700 Castlejoux. Tél. : 53.93.92.59.**

MSX2 recherche le clavier musical du music module + matériel ou autre pour l'ordinateur. **Pascal Gaillet, 31, rue des Tulipes, 34300 gde. Tél. : 67.21.02.71.**

Cherche livre «Bien débuter en C» et contacts sur Amiga pour échange de solutions de jeux. **Marc Beretti, 26, route de Benciugnu, La Trinité, 20137 Porto-Vecchio. Tél. : 95.70.24.22.**

Achète NEO-GEO + Magician Lord. **Jérôme Farina, 62, rue de la Rochefoucauld, 75009 Paris. Tél. : 42.80.06.04.**

Cherche pour PC, Bard's Tale 2 et Ultima de 1 à 5. Faire propositions à prix raisonnables. **Sylvie Laurès, 19, avenue Arnaud-de-la-Rochette, 77000 Melun. Tél. : 64.39.40.24.**

Cherche tuner TV pour 6128 : 300 F maxi ou jeu de foot américain pour Game Boy 200 F maxi. **Julien Garoès, Le Rancez, 40990 St-Paul-les-Dax. Tél. : 58.91.88.85 après 18 h 30.**

Urgent ! Achète console Atari, moniteur couleur avec jeux et souris, étudie toutes propositions. **Sydney Chouchen, 13, rue St-Sébastien, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : 48.76.73.49.**

Possesseur Sony HB700F recherche jeux MSX1, Tensai, Rabian et The Castle. Possède de nombreux jeux et solutions (Eggerland 2). Recherche aussi Penguin Adventure 2, version trainer. **Dominique Colas, 23/4/ 30 rue du Commerce, 59790 Ronchin. Tél. : 20.86.05.52.**

Achète cartouche Basic 1.0 pour TO7-70 : 100 F. **Michel Etienne, 252, rue de la Liberté, 59600 Maubeuge.**

Achète In Your Face sur Game Boy entre 100 et 150 F et recherche Bubble Bobble sur Nintendo entre 170 et 220 F. **Jérôme Durand, Les Ceps N°6, chemin des Mines, 83310 Cogolin. Tél. : 94.54.46.48.**

Cherche tout matériel pour Thomson TO7 + 16 Ko ainsi que personnes possédant TO7 pour contacts, échanges, etc. **Fabrice Giraud, Le Jean-le-Blanc, avenue Le Bellegou, Z.U.P. de la Rode, 83000 Toulon.**

Achète CD-ROM : 1 600 F maxi ou échange. Vds 7 jeux + Game Boy + 2 jeux. Vds ou échange Legendary Axe, Powerdrift, Override etc. Recherche Chan et Chan, Dungeon Explorer, Neutopia, USA Pro Basket. Echange 2 jeux contre nouveautés (Parasol Star). **Fabrice Binet,**

3615 TEASER

Recevez ***GRATUITEMENT*** *le logiciel BBT pour télécharger avec votre machine* ***(PC XT/AT - ATARI ST - AMIGA - MAC)*** *et venez prendre nos logiciels du domaine public !*

3615 TEASER

Plus de ***10.000 logiciels*** *triés et sélectionnés à votre disposition. Faites votre choix parmi eux. Ils seront chez vous en quelques minutes prêts à l'emploi !*

3615 TEASER

Notre protocole BBT est un des plus rapides (90 cps) et des plus fiables du marché sous Transpac et nos logiciels sont ***les meilleurs et les plus récents.***

3615 TEASER

En quelques minutes chez vous les derniers softs pour ***PC XT/AT, ATARI ST, AMIGA*** *et* ***MAC*** *: tableurs, traitements de textes, langages, graphisme, musique, section adultes et des jeux par milliers.*

Pour recevoir votre **BBT**, adressez à :

FRANCE-TEASER

22, Grande Rue 92310 SEVRES

une disquette vierge avec votre nom, prénom, adresse et type d'ordinateur. Joignez 15 francs en timbres pour frais d'expédition. Vous le recevrez sous 48 h.

Création typon : Club Megaland - 3615 MEGALAND

36, Les Cirolllères à St-Vrain. Tél. : 64.56.12.10.

Cherche imprimante NMS 1431/cartouche Space Manbow, Aleste, Hydlide 3 MSX2, Metal Gear 2. **Jacques Hucbourg, 1, bd Auphinot, 51100 Reims.**

Recherche CD-ROM pour : 2 000 F à débattre + jeux si possible. **Morad Sekiou, 7, cours Montaigne, 70000 Vesoul. Tél. : 84.75.66.02.**

Recherche Jump Comics de Dragon Ball n°4, 22, 23, 24, 25. Vds Jumps Comics de At Ladies n°1 et St-Seyia n°22 : 30 F état neuf. Recherche extension 512 Ko pour MSX2 et FM Pac : 500 F maxi. Drive interne 720 Ko, achète tout jeux Konami : 200 F pièce. **Eric Caron. Tél. : 45.26.71.62.**

Recherche sur Amiga originaux de Cinemaware et Eliminator de Hewson à petits prix. Faire offre. **Benoît Van Dangeon, Fosse-Bellay, 49700 Doué-la-Fontaine. Tél. : 41.67.00.74.**

Achète tout MSX2 même en panne + périphériques. **Michaël Ramsman, 185, rue de Fourmes, 59 Genech. Tél. : 20.84.62.91.**

Attention ! Cherche occasions de moniteur VGA 256 couleurs (600x800) à moins de : 3 500 F. Carte vidéo VGA multimode à moins de : 2 200 F. Carte son AdLib à moins de : 800 F. **Yann Payen, 50, rue de la Couture, 60660 Cines-les-Mello. Tél. : 44.56.49.96.**

Recupère toute sorte de matériel informatique endommagé ou ne servant plus. Port payé. **Freddy Morin, 28, avenue du Pdt-Wilson, 94340 Joinville-le-Pont.**

Achète jeux pour Game Boy : entre 80 F et 100 F. Je cherche Qix, Invaders, F1 Boy, Dr Mario, Hyperload Runner, Mickey Mouse, Pinball, Pipe Dream, Puzznick et Snoopy. **Alain Camérano, 17, chemin du Moulin-Neuf, 67500 Haguenau. Tél. : 88.93.67.66 uniquement le week-end.**

Achètons imprimante Thomson PR90600 ou Mannesman-Tally 80PC + cordons TO8 + lecteur disks 3"1/2 pour TO8 avec cordon + originaux éducatifs. **Ecole Primaire, Le Bourg, 38690 Burcin. Tél. : 76.65.02.18.**

Recherche souris pour MSX. **Jeannine Marc, 5, parvis du Breuil, appt 24, 92160 Antony. Tél. : 46.68.14.44.**

PC 1512 DD couleur recherche jeux de rôles et utilitaires, Gestion, Compta, Graphique. Possède Passagers du Vent, Scram etc. **Patricia Lenfant-Laffitte, 8, rue St-Vincent, 64800 Nay.**

Achète console Vectrex ! Bon état avec jeux environ : 300 F. Achète aussi les jeux séparément environ 80 F la cartouche. Cherche aussi contacts pour échanges CPC 6128 (j'ai 500 programmes !). **Jean-Rémi N'Guyen, 35, rue du Village, 13006 Marseille.**

Débutante MSX Canon V20 recherche Pro MSX pour conseils sur choix des cartouches, exécution de programmes sur K7. A bon entendeur salut ! **Anne Champetier, bât. C, 11, Sacle-Nord, 26700 Pierrelatte. Tél. : 75.96.40.75.**

Achète 100 F cartouche Basic 1.0 pour TO7-70. **Michel Etienne, 252, rue de la Liberté, 59600 Maubeuge.**

Recherche cartouche Metal Gear 2 pour MSX2. Faire offre. **Fabrice Mechain, 21, square de Nîmes 95380 Louvres. Tél. : 34.68.14.83.**

Achète adaptateur SG-CD sur nec + jeux CD + Parasol Star. Faire offre. Vds G and G : 300 F. **Michel Issart, 13, impasse de la Pinède, 34680 St-Georges-d'Orgues. Tél. : 67.40.46.43 après 18 h.**

Programmeurs de haut niveau ! Scénaristes vous proposent scénarios sur mesure. Envoyez vos demandes et offres de prix à : **Laurent Moussault, La Charrettée-de-Vesce, 76280 Criquetot l'Esneval.**

Cherche contrôleur DF720 Ko Philips à bon prix ou échange contre jeux MSX 1 et 2. Recherche notice vidéographique pour MSX. **Gaston Lecu, 4, résidence Bel Air, 02150 Sissonne. Tél. : 23.80.42.20.**

Achète TO7 hors usage : 100 F. Achète jeux, utilitaires, listings et recherche contacts. **Christian Nicol, 86, ruelle Boissière, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : 48.58.67.41 après 20 h.**

Recherche sur cartouche MSX1, Parodius ou Super Laydock ou R-Type, si vous ne voulez pas me vendre un de ces jeux, possibilité d'échange avec une de mes 17 cartouches (1 mois environ). **Jérémy Boyadjian, 16, rue Francisque-Vincent, 38230 Charrieu. Tél. : 78.32.69.99 après 17 h.**

Cherche jeux sur Game Boy entre 90 F et 140 F. Cherche Bubble, parodius, Boulder Dash, Castlevania. Vds Golf : 100 F. **Fabrice Kerleau, 16, rue Edmond-Michelet, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : 48.94.81.40.**

Recherche pour Atari ST jeux originaux : Chaos Strikes Back, Drakkhen, Astate, Captive, Elvira. Prix raisonnable. **Bernard Van Ramedonck, 97, rue A.-Lamendin, 62460 Divion. Tél. : 21.62.64.36.**

Achète console Sega Mega Drive 16 bits : 400 F ou plus selon état. Achète aussi jeux Sega 16 bits. Achète console Game Boy : 200 F. **Paul Tomet, 32, rue Ligner, 75020 Paris. Tél. : 43.48.26.68 après 20 h.**

Recherche jeux sur Vectrex de 50 à 100 F. Possibilité d'échange. Liste sur demande contre enveloppe timbrée. **Frédéric Rimetz, 26, avenue Berthollet, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.66.84.86 à partir de 20 h.**

Achète Magician Lord sur NEO-GEO. Vds Vermilion, Golden Axe, Mickey sur Mega Drive. Vds aussi DMP 2000 : 700 F. **Jérôme Farina, 62, rue de la Rochefoucauld, 75009 Paris. Tél. : 42.80.06.04.**

Achète tout jeux sur Nintendo et Game Boy et sur Sega 8 et 16 bits. **Grégory Levakis, impasse Trollat, 13009 Marseille. Tél. : 91.80.10.09 jusqu'à 18 h ou après au 91.26.51.73.**

Récupère tout matériel informatique en panne ou ne servant plus. Port payé. **Jean-Pierre Porras, 79, rue du Roc-des-Isards, 66240 St-Estève. Tél. : 68.92.40.88.**

Recherche un correspondant sur CPC 464 pour des jeux. **Rémi Bérichicli, 3 et 5, rue de St-Pierre, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : 60.84.59.15 après 15 h.**

ECHANGES

Echange Lynx + 6 jeux contre clavier Amstrad 6128 Azerty, bon état. **Georges Bonnamour, 6, rue du Professeur-Tavernier, 69008 Lyon. Tél. : 78.76.31.09.**

Echange ou vends jeux, utilitaires, démos sur STF/STE. Possède news. **Frédéric Coopman, 7, rue des Mésanges, 59229 Téteghem.**

CPC 6128 échanges logiciels sur disk. Possède news. Vds CPC 6128 mono très bon état : 1 200 F. **Stéphane Gentil, 29 A, rue du Grand-Faubourg, 28000 Chartres. Tél. : 37.36.59.14.**

Echange jeux sur MSX2, Druid, Cockpit, Castle Excellent, Arkanoid 2 contre des jeux sur Sega (Chase H.Q., Vigilante, Time Soldiers, Shinobi). **Thierry Gonzalès, 45, rue Kant, 59000 Lille. Tél. : 20.09.64.83.**

Atari 1040 STF/STE cherche contacts dans toute la France pour échange jeux, utilitaires, démos. Possède Disc, Super Monaco GP, Turrican 2. **Laurent Joubert, 38, rue Pascal, 92000 Nanterre. Tél. : 47.25.38.11.**

1040 STF échange compils, news et démos. **Jean-Luc Jourdain, 66, bd Kellerman, 28200 Châteaudun. Tél. : 37.45.20.56 après 19 h et le week-end.**

Echange jeux sur Game Boy (Castlevania, Boxing, Penguin Wars etc.). Recherche Contra (Operation C), Hirvu No Ken, Dr Mario, R-Type, F1 Spirit etc. **Benjamin Le Breton, résidence des 15-Arpents, bât. A, n°111, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : 48.68.13.10 entre 18 h 30 et 20 h 30.**

CPC 6128 + radio- réveil + tuner TV + 180 news + doubleur de joystick + utilitaires (Disco 6.0 etc.) + câble magnéto + 5 K7 + livres Amstrad contre Amiga 2000 + 2ème drive + souris + 10 disks vierges. Vendu : 4 500 F. **Frédéric Mauvai, 21, avenue de la République, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 48.81.99.46.**

Echange jeux et utilitaires sur PC et ST. Recherche simulations et avaentures et réflexions. **André Minoretti, 60, rue de la République, 13002 Marseille. Tél. : 91.90.81.44 après 20 h.**

Amiga échange ou vends news, démos, utilitaires, éducatifs. **Gérard Pelletier, 1, bd Talabot, 13140 Miramas. Tél. : 90.50.27.98.**

Echange NEO-GEO + un joystick + Nam-75 contre une Turbo Express + 5 jeux minimum ou NEO-GEO + un joystick contre la Turbo Express + un jeu ou vends NEO-GEO : 2 200 F. Joystick et Nam-75 : 990 F. NEO-GEO + un joystick + Nam 75 : 3 000 F. **Julien Pomposo, impasse des Vergers, 38450 Vif. Tél. : 76.72.54.96.**

Semi-débutant sur STF échange news, oldies, utilitaires, démos. **David Sananès, Les Aires, 13480 Cabriès. Tél. : 42.22.23.43.**

Echange jeux sur Amiga. Possède dernières news. Cherche personne pour échanger des jeux dans la France ou autres pays. **Philippe Tavernier, 56, rue Fernand-Stassin, 59552 Courchevelles.**

Cherche contacts sur Amiga (news, démos, utilitaires). Recherche nouveaux jeux reliables à deux (Billy the Kid). **Frédéric Villoteau, 17, rue des Orfèvres, 37300 Joué-les-Tours. Tél. : 47.67.13.55.**

Echange jeux sur MSX1 et 2. Recherche news sur 3"1/2. **Alessandro Zappoli, via Gabrialdi 59, 900033 Casalecchio di Reno, Bologna, Italia. Tél. : 051.57.39.66.**

Echange et vends supernews et compilations. **Jean-Marc Zeller, 26, Grande Rue, 90200 Giromagny.**

Cherche contacts sympas sur ST (E) pour échange démos, sources etc. **BP 15, 51450 Betheny.**

Echange jeux (news et oldies) sur C64 disks ou K7. Envoyez liste. **Cyril Boucher, rue de la Vallée-Louvet, 27150 Hébécourt. Tél. : 32.55.54.19.**

Echange jeux sur ST. Possède Speedball 2, Rick 2, Panza, F-29, Pang, Captive, Maupiti, Geisha, Indy, Immortal, Mystical, Metal Masters, Prince of Persia, Turrican etc. **Ludovic Aubrun. Tél. : 38.64.94.69 entre 19 h 30 et 20 h30.**

Echange sur Nec, F1 Circus contre Operation Wolf, Tiger Heli, P-47, Power League 3+, Energy, Out Run, Formation Soccer, Vigilante. Nord-Pas-de-Calais uniquement. **Gil Pluquet, 52, rue de Willems, 59390 Sailly-lez-Lan. Tél. : 20.02.28.63.**

Mega STE cherche contacts pour échanges. **Christophe Ganzitti, 39, rue d'Amiens, 80260 Rainneville. Tél. : 22.93.42.70 après 18 h ou le week-end.**

Echange Core Grafx + 12 jeux contre NEO-GEO + 1 jeu (Ninja Combat) ou contre Famicom avec 3 jeux ou le tout vendu : 2 600 F port compris. Echange aussi jeux Mega Drive, possède Thunder Force 3, Strider, Moonwalker. **Damien Sodano, quartier La Retrache, bât. n°86, 83340 Le Luc. Tél. : 94.47.97.66 entre 18 h et 19 h.**

Echange Mickey Mouse Mega Drive japonaise contre Phantazy Star 2, Gynoug, Shadow Dancer, Midnight Resistance. **Eric Sorrentino, Frais-Vallonia Rose, bât. C, 13013 Marseille. Tél. : 91.70.81.19.**

Sur 1040 STE cherche contacts sympas et sérieux. Possède tous types de programmes (plus de 200 disks). Envoyez liste. **Jean-Louis Abegg, 40-42, rue des Tanneurs, 37000 Tours.**

Echange Fatman et Monaco Grand Prix sur Mega Drive ou échange les deux contre un Game Boy + Tetris + casque + câble Link + un autre jeu. **Benjamin Gonzalez, St-Firmin-les-Epingliers, 71670 Le Breuil. Tél. : 85.56.10.76.**

Echange jeux sur Amiga 500. **Patrick Ayrolles, Le Molinie, 46130 Prudhomat.**

Echange jeux sur Sega Master System. Cherche entre autre Double Hawk, Rastan, Indiana Jones and the Last Crusade et jeux pour Light Phaser, etc. **William Perrin, 32, route de Vomecourt, 88700 Rambervillers. Tél. : 29.65.15.84.**

Echange sur Amiga 15 jeux (Turrican + Gods + Battle + Squadron etc.) contre cartouche PC Engine. Envoyez liste. **Christophe Coray, Kersalé-d'en-Haut, 29700 Plomelin. Tél. : 98.55.07.95.**

Echange news et utilitaires sur Amiga. Envoyez vos listes. Réponse assurée. Vds aussi Atari 1040 STF avec jeux : 3 200 F. **Eric Rollin, 3, rue de l'Arcade, 91540 Mennecy.**

Achète console Lynx petit prix ou console Game Boy. **Marc Verron, 35, rue de Vautreuil, 17000 La Rochelle. Tél. : 46.45.45.07.**

Expt ! + de 57 mégas de musics Amiga, sur ST + de 500 modules pour votre ST(F) (E). Liste contre un timbre à 3,80 F. **M. Sound, résidence Europe 2, appt 359, 17000 La Rochelle.**

Echange jeux, démos, utilitaires et sources Assembleurs sur Amiga. Réponse rapide et assurée. **Philippe Alexis, 33, rue Ferdinand-Séville, 36300 Le Blanc. Tél. : 54.37.28.16.**

Echange MegaMan 2 contre Nintendo World Cup. **Olivier Elsaesser, 21, rue du Premier-Cuirassier, 68000 Colmar. Tél. : 89.41.12.79.**

Echange jeux sur Atari ST et MSX2. Cherche The Games Collection en CD. **Jean-Christophe Méric, 8, rue des Acacias, 31170 Tournefeuille. Tél. : 61.85.97.44.**

Echange jeux sur Nec, Download, Ninja Spirit, Vigilante, Alice, Barumba, Son Son, Rastan Saga, Shinobi contre lecteur CD-ROM seul. Valeur des 8 jeux : 2 525 F à débattre. **Wilfried Lecherbonnier, 11, rue de Turenne, 95560 Montsoult. Tél. : 34.69.88.54.**

Echange nombreux jeux, démos, utilitaires sur Amiga, débutants acceptés. Envoyez liste. **Aymeric Gourtois, 17, rue du Château, 59800 Lille. Tél. : 20.06.39.76.**

Echange programmes Amiga, news avec tous ceux qui sont sérieux. Cherche tous jeux d'aventure en français et tous jeux de foot Kick Off 2 (data disk). **Yvette Warmoes, 373, rue du Charbonnage, 6200 Chateaulineau (Belgique).**

Echange Sega 8 bits, très bon état, janvier 91 + 9 jeux et Game Boy sous garantie mars 91 + 2 jeux (Tetris et Double Dragon) contre Core Grafx + un jeu en très bon état. **Cyril Biscarros, 4, avenue Lachenal, 34500 Béziers. Tél. : 67.76.05.56 heures de repas.**

Echange Lynx + adaptateur + 4 jeux (Calfornia Games, Gauntlet, Gates of Zendocan etc.) + boîte d'origine contre Core Grafx française + un jeu. Région nantaise si possible. **Olivier Bietry, 7, avenue de Versailles, 44800 St-Herblain. Tél. : 40.76.55.39.**

Echange jeux Super Famicom. Possède Super Mario World, Final Fight contre F-Zero, Super R-Type, Pro Soccer. **Arnaud Lehay, 16, rue du 8 Mai-1945, 28700 Beuille-le-Comte. Tél. : 37.31.85.14 après 18 h30.**

Echange sur Game Boy, Robocop contre Contra ou Dragon's Lair ou le tout vendu : 180 F. **Jérôme Tissot, 170, rue du Mt-Cuchet, 73130 St-Etienne-de-Cuines. Tél. : 79.56.33.44.**

Echange jeux et logiciels sur PC 3"1/2. Réponse et rapidité assurée. Envoyez liste. **Alfred Cerdan, 46, rue de Behobie, 64700 Hendaye. Tél. : 59.20.48.99.**

Cherche contacts sympas et sérieux pour échanger jeux et utilitaires sur Amiga 500, débutants bienvenus. **Fayçal Rahal, 2, rue des Amandiers, chemin Laperlier, Alger (Tunisie).**

Echange et vends jeux sur Amiga, Atari ST, PC, dans le monde entier. Possède news. **Mohamed Alioane, 133, rue Haxo, 75019 Paris. Tél. : 42.45.32.68.**

Echange console Nintendo + 3 manettes + 4 jeux (Pro Wrestling, Rescue the Embassy Mission, Mario 2, compil de 82 jeux) contre console Nec Core Grafx ou Super Grafx et jeux Nec. Console Nintendo, valeur : 2 600 F. Le tout vendu : 1 800 F. **Grégory Cristelli, chemin de l'Oratoire à St-Rémy. Tél. : 90.92.09.15.**

STE cherche correspondants (es) pour échanges sympas. Possède et cherche news, démos et compils. Achète et vends aussi jeux sur Mega Drive (française ou japonaise). Cherche revues japonaises à prix raisonnable. **Stéphane Foulon, 24, rue Jacques-Gamelin, 11100 Narbonne. Tél. : 68.32.59.03 heures de repas.**

Echange, vends news sur Amiga. **Dominique Proville, 11ème companie, section Cdt, SP 69182, 00617 Armées.**

Echange jeux sur PC 3"1/2 (CGA), vends aussi jeux sur Atari 800XL, très bas prix. **Michaël Zilavec, 12 A, impasse Pétaris, 59239 Thuméries. Tél. : 20.86.39.75.**

Echange Game Boy + 5 jeux (F1 Boy, Tetris, Boxing, TMNT, Ballkid) excellent état contre Nec Core Grafx + un jeu (si possible F1 Circus). **Tristan Blondel, 11, rue Edmond-Valentin, 75007 Paris. Tél. : 47.05.04.87 après 18 h.**

Amiga échange supernews, grands classiques et oldies. **Jean-Michel Aubin, cité les Raumettes, bât. H1, 13700 Marignane. Tél. : 42.77.73.00.**

Echange jeux pour PC 3"1/2. Cherche aussi FM Pac ou Music Module pour MSX2. **Jacques Aymar, 5, rue des Amandiers, 34160 Castries. Tél. : 67.70.29.67.**

Echange news sur CPC 6128. Vds Multiface 2, GX4000 + jeux, Game Boy + jeux. **Damien Bancal, 446, avenue Louis-Herbaux, 59240 Dunkerque. Tél. : 28.63.08.07.**

Echange jeux sur Nec, Bloody Wolf, Cyber Cross, Atomic Robo-Kid, Donkodon, Heavy Unit, Hurricane. En prime je vous offre Drop Rock. **Alain Bougenière, 13, rue Molière, 59540 Caudry.**

Echange Panza Kick Boxing + Captain Blood ou jeux Nec (Barumba, Space Invader 90) contre 3D Construction Kit, Comd-VD Core Grafx 60 Hz, jeux : 650 F. Achète CD Voyageurs du Temps, Operation Stealth : 45 F pièce. Recherche Bloodwych data disk. **Mohan Chaalal, 83, avenue du Temps-Perdu, 95000**

Jouy-le-Moutier. Tél. : 30.32.12.69.

Cherche à échanger jeux et utilitaires de toutes sortes et avec n'importe qui (étranger welcome). Possède de nombreuses news sur 3"1/2 et 4"1/4. Je bosse en DD et HD VGA sur PC. **Didier Ouvré, 24, rue André-Sabatier, 92000 Nanterre.**

Cherche contacts pour Amiga. **Marc Beretti, 26, route de Benclugnu, La Trinité, 20137 Porto-Vecchio. Tél. : 95.70.24.22.**

Echange jeux sur T nombreuses news. Envoyez liste. **Serge Gagnet, 13, bd de la Gare, Pas-des-Lanciers, 13700 Marignane.**

Echange jeux sur Nintendo. Tetris, Blades of Steel, Duck Tales, Kung Fu Kid, Gremlins 2, Top Gun contre Bad Dudes, Snake Rattle n roll ou autres. **François Senglat, 67 bis, avenue de la Libération, La Grande-Plaine, 26000 Valence. Tél. : 75.44.08.18.**

Echange Super Grafx avec 11 jeux + doubleur + joystick XE1Pro + joypad. Valeur : + de 6 000 F. Echange contre Amiga si possible avec drive externe. **Didier Leturc, 25, rue du Maréchal-Maunoury, 94300 Vincennes. Tél. : 43.65.72.27 de 14 h à 17 h.**

Echange logiciels sur PC. Envoyez liste. Cherche jeux (Tolkien). **Emmanuel Simon, 96, rue Hoyoux, B-4040 Herstal (Belgique).**

Possédant un Amiga 500, je recherche un correspondant pour contacts sérieux afin de faire des échanges de jeux. **Daniel Ruelle, 63, rue Emile Zola. Tél. : 21.77.05.22.**

Amiga échange ou vends news, utilitaires, démos. **Gérard Pelletier, 1, bd Talabot, 13140 Miramas. Tél. : 90.50.27.98.**

Echange Lynx + 3 jeux contre SMB2 + Zelda 2 + Castlevania + TMNT sur Nes ou vends Lynx : 1 500 F. Echange aussi Chase H.Q.2 + Nitro sur A500 contre Shadow of the Beast. **David Quesnoit, 33, rue de Gesvres, 60000 Beauvais. Tél. : 44.48.49.63.**

Echange jeux et utilitaires sur Amiga et Atari ST. Echange utilitaires sur PC 51/4. **Patrice Farineу. Tél. : 97.65.72.22.**

Echange nombreux jeux sur Amiga. Possède news et oldies. **Sylvain Lambert, 12, rue Millotel, 21000 Dijon. Tél. : 80.43.48.99.**

Game Gear, échange SGP Monaco contre autre jeu. Faire offre. Echange aussi jeux, utilitaires, éducs et démos sur Atari ST. **Sylvie Michel, résidence Loretto, bât. A, route de Vuittulo, 20000 Ajaccio. Tél. : 95.20.55.48.**

ST 1040/520 échange news, utilitaires, démos, docs + hard (extension, overscan, cartes etc.). Possède Music master, Calamus, SL etc. **Jean-Charles Huillier, 1, chemin des Charmettes, 26200 Montélimar. Tél. : 75.53.07.54.**

Echange jeux sur MSX, Nemesis 3 (original) cartouche SCC contre Super Laydock ou Androgynus. **Michaël Avril, 19, rue de la Biassière, 55100 Belleray. Tél. : 29.84.39.94.**

Echange news sur STE. Possède Swiv, Speedball 1, 2, Rick Dangerous 1, 2, Kick Off 1, 2, Team Suzuki, Loom, Carvup, F29, F16, ADS, ATF2, Power Monger, USS John Young, Prince of Persia, The Light Corridor, Sim City, Ivanhoe, Italy 90 etc. **Arnaud Bellet-Odent, 10, rue de l'Egalité, 34290 Servian. Tél. : 67.39.24.65.**

Echange modules sur ST (F et E) + de 500 musiques vous attendent (60 mégas). Liste contre une enveloppe à 2,30 F. **Pierre Berthommé, résidence Europe 2, appt 359, 17000 La Rochelle.**

Echange ou vends Mega Drive + 20 jeux contre Famicom + 4 jeux. Vds jeux Mega Drive : 220 F. Possède Mickey, Galares, Thunder Force 3, etc.). Française + 6 jeux : 3 200 F. Japonaise + 20 jeux : 4 600 F. Cherche acheteur télévision : 1 700 F. **Dany Guedj, 4, passage d'Armagnac, 95200 Sarcelles. Tél. : 34.19.99.87.**

Echange pour CPC 464, jeux neufs. Possède 3D Grand Prix, P47, Light Force, Super Ski, After Burner. Chaque jeu : 35 F ou un jeu contre 5 Micro News. Urgent ! P47 et Ski sur même K7 : 60 F. **Lionel Wattier, 3, rue des Pommiers, La Haye-Majherbe, 27400 Louviers.**

Echange Lynx + 2 jeux + adaptateur secteur contre PC Engine ou Mega Drive + 1 jeu (uniquement sur Metz). **Stéphane Humbert, résidence St-Jean, rue St-Jean, 57160 Moulins-les-Metz. Tél. : 87.60.10.99.**

Echange Mega Drive + 3 superjeux + adaptateur pour jeux japonais et 2 joypads contre Nec Core Grafx ou Super Core Grafx : une manette + 4 jeux et Super Grafx ou un manette et deux jeux. **Stéphane Abdelli, 180, rue du Professeur-Beauvisage, 69008 Lyon. Tél. : 78.00.09.25.**

Echange jeux Mega Drive. Basket, Mickey, Strider, Tracy, etc. Recherche nombreuses news. Sonic, Alien Storm, Wardner, Lang-Lysser etc. Recherche Batman, Devil Hunter etc. Possède nombreux jeux. Vds aussi K7 Amstrad. **Jérôme Montaud, La Ribière-du-Bouchet, 87200 St-Bric-sur-Vienne. Tél. : 55.03.87.17.**

Cherche contacts sur ST pour échange de jeux et utilitaires. Possède nombreuses news. **Frédéric Tasteuin, 278 bis, rue Francis-de-Pressensé, 69100 Villeurbanne.**

Echange ou vends news, utils, oldies (Toki, Chuck Rock, X-Copy-Pro) sur Amiga 500. **Benoît Vrataries, 92, rue Renin, 6240 Farciennes (Belgique).**

La société INFOGRAMES recherche sur la France étudiants pour être ambassadeurs sur les points de vente. Contact : **Régis Baudouin, 84, rue du 1er-Mars-1943, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.03.18.46.**

CONTACTS

Amigaman cherche contacts sur Amiga 500 pour échanger de nombreux jeux (surtout hypernews). **David Noël, 81, rue Henin, 6240 Parciennes (Belgique). Tél. : 071.39.11.34.**

Cherche contacts sérieux sur PC 3"1/2 et 5"1/4, possède news et oldies, démos et utilitaires. **Bruno Paquot, rue de Foix-les-Caves, 35, 1350 Jauche (Belgique). Tél. : 019.63.45.73.**

Cherche contacts sur Amiga pour échanger jeux et démos. Possède news. **Lionel Putignier, 9 bis, rue du Capitaine-Ferber, 69300 Caluire. Tél. : 78.29.36.72.**

Cherche contacts sérieux pour C64, échange de jeux, news, compils etc. Cherche Italy 90, Sim City etc. **Xavier Roelanot, 115, rue Nationale, 59254 Ghyvelde. Tél. : 28.26.64.79.**

Coders débutants cherche musicien pour nos démos, débutants acceptés si créatifs, échange sources avec autres coders. **Pascal Roy, 91, chemin des Garennes, 73190 St-Bandolph. Tél. : 79.28.22.33 après 19 h et le mercredi et le samedi après-midi.**

Cherche contacts sympas sur MSX2 pour échange de disks. Possède un Sony HB700F. **Christophe Scloupt, 8, rue des Capucines, 57530 Courcelles-sur-Nied.**

Recherche contacts pour simulations de vol (combat ou autres) sur Amiga 500. Val-d'Oise si possible. **Mamadou Soumano, 18, bd Edouard-Branly, 95200 Sarcelles. Tél. : 39.86.65.21.**

A500 cherche contacts sur Amiga 500, recherche softs aventure, jeux de rôle français + programmes sur Amos, recherche liste de jeux se jouant en Modem. **Fabrice Hermand, 11, rue Gustave-Charpentier, 85100 Les Sables-d'Olonne. Tél. : 51.32.44.13.**

J'ai encore des originaux pour Atari STF à partir de 50 F + nombreux DP à 15 F. Liste gratis. **Jean-Claude Masset, 8, rue Henri-Dunant, 91000 Evry. Tél. : 69.91.02.97.**

Réalise vos digitalisations Amiga ou ST d'après K7 magnétoscopes, diapos. Prix : 10 F. **Gérard Moreau, 7, rue Fontaine-St-Maurice, 51510 Villers-le-Château. Tél. : 26.70.91.07.**

Urgent ! Le programmeur d'Alcantor (Lankhor) cherche excellent graphiste sur Atari pour programme en cours. Région parisienne uniquement. **Alain. Tél. : 39.80.94.85.**

STE et Amiga cherche contacts pour jeux, utilitaires, éducatifs. **Jean-François Bertheau, 1, rue des Myosotis, 57420 Fleury. Tél. : 87.52.54.01.**

TO8D cherche contacts pour échanges de logiciels. Possède nombreux jeux (Pack Succès, Green Beret, Arkanoid, Silent Service etc.). **Cédric Birien, D2, résidence Lamarche, 54200 Toul. Tél. : 83.64.25.77.**

Cherche contacts sérieux sur Amiga. Possède news, démos, utilitaires, envoyez liste. Vds jeux sur C64 K7. **Frédéric Carretéro, 14, rue Rie-Sud, 66240 St-Estève. Tél. : 68.92.07.49.**

STE cherche contacts sérieux et durables. Possède news et oldies (Panza, Venus, Lotus, F29, Rick Dangerous 1 et 2, Turrican, Speedball 1 et 2, Strider 1 et 2, The Light Corridor, Robocop 1 et 2, Flood etc.). **Olivier Colerey, 80, rue Gabriel-Péri, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 48.73.93.57.**

Recherche contacts sur Super Famicom et informations sur tous les jeux. **Jean-Philippe Couégnas, 15, rue des Ecossais, 86000 Poitiers. Tél. : 49.88.98.34 entre 18 h et 20 h.**

Cherche contacts sur A500 en Seine-et-Marne pour échanges de news. **Minh-Quan Duong, 7, square Georges-Politzer, 77186 Noisiel.**

STE cherche contacts pour échanges sympas. Possède et cherche news, démos, CD. Achète jeux sur Mega Drive : 200 F à 270 F et sur Game Boy (100 F.). **Stéphane Foulon, 24, rue Jacques-Gamelin, 11100 Narbonne. Tél. : 68.32.59.03 heures de repas.**

Amiga cherche contacts pour échange fichier maxiplan. Cherche aussi plan pour câble MIDI. Echange news dans région Bouches-du-Rhône. **Pascal Iraca, 51, allée du Frêne, Croix-Sainte, 13500 Martigues.**

Recherche contacts sur Amiga pour échange de news. Possède Full Contact, Swip, Turrican 2, Awesome etc.). Recherche news et démos. **Philippe Lihoucq, 85, rue Jeanne-Jugan, 59210 Dunkerque.**

Recherche contacts sérieux sur Archimedes. **Jean-François Rivière, route de Barouflères, 24300 Nontron. Tél. : 53.56.13.67 le week-end.**

Cherche contacts sur PC et Amiga. **Philippe Delcourt, 9, rue Laurent-Vibert, 69006 Lyon.**

Recherche contacts sur PC et compatibles pour échange de jeux et utilitaires. Recherche jeux sur Sega Master System, faire offre : entre 100 F et 200 F. **Franck Warme, 41, rue Brossolette, résidence Prévert à Oignies.**

The Cybernetics recherche un codeur ou codeuse. Envoyez coordonnées et CV : **The Cybernetics, BP 247, 25016 Besançon cedex.**

Cherche contacts sur NEO-GEO, achète, échange, vends jeux. Je recherche Nam-1975 : 500 F. Uniquement région parisienne. **Daniel Deherme, 23, rue de l'Union, 93300 Aubervilliers. Tél. : 48.39.21.17.**

Cherche contacts fournis pour échange news et oldies. **Romuald Hamon, La Barre, 22510 Trebry. Tél. : 96.42.60.90 après 18 h.**

Pour Thomson TO8, TO9, TO9+ contre enveloppe timbrée et auto-adressée + une disquette 3"1/2 formatée en double densité. **Tom et Son, lot. 4, Le Hameau-d'Etienne, 30600 Vauvert.**

Cherche contacts sérieux sur Amiga. Envoyez liste. **Michel Chaves, 1, passage Bolliardi, 74000 Annecy.**

Cherche contacts sur Amiga pour échanger démos, sources. Recherche coder pour nous donner conseils, musiciens pour faire démos. **Nicolas Ebele, Le Champet, 73190 St-Baldoph. Tél. : 79.28.35.87.**

Programmeurs niveau Pro, des étudiants vous propose scénarios sur mesure. Envoyez demande, aptitudes + offres de prix. **Laurent Moussault, La Charrettée-de-Vesse, 76280 Criquetot-l'Esneval.**

Impact recherche programmeurs débutants ou pros, musiciens et graphistes pour de superprojets sur MSX + création d'un club d'échange de softs. Pour que le MSX ne s'éteigne jamais. **Romain Pélissier, 3, rue des Aubépines, 43750 Vals. Tél. : 71.05.58.77.**

Cherche contacts sur Atari 520 STF pour échange de programmation, clubs, etc. **Alain Lenders, avenue Ferdauci, 33, 1020 Bruxelles (Belgique). Tél. : 02.268.38.05.**

Disciple d'Eric Satyre, échange, envois, reçois tous jeux, images, photos érotiques. Possède un PC. **Patrick Briard, BP 26, 1348 Louvain-La-Neuve (Belgique).**

Cherche contacts durables et sérieux sur Amiga pour échanger jeux, démos et utilitaires, news et oldies. Recherche langage C. **Pierre Chapelle, Les Sorbiers, 14130 St-Gatien des-Bois. Tél. : 31.65.17.03.**

MSX2 512 Ko, recherche contacts pour échange, démos, utilitaires, musiques (SCC, Pac, Music Module). Envoyez liste. Echange aussi softs sur Atari 1040. **Olivier Hustin, 6, avenue Elisabeth, 6001 Marcinelle (Belgique). Tél. : 071.36.62.83.**

Mac 2 solitaire cherche jeux couleurs. Envoyez liste. Mon disque dur a faim de news ! **David Forest, 153, avenue du Maine, 75014 Paris. Tél. : 45.39.31.89.**

Echange jeux sur Amiga 500. Possède Eye of the Beholder, Gods, Sviw etc. **Samuel Robinson, 2, rue d'Estienne-d'Orves, 30000 Nîmes.**

Tetris 2 est sur Thomson TO8/TO9+ : 9 niveaux, musique et sons digitalisés, 3 vitesses de jeu, joystick ou clavier. Prix : 50 F disk et frais de port compris. **Michaël Bricout, 49, Grand-rue, cidex 810, 59400 Séranvillers. Tél. : 27.78.63.55.**

Cherche contacts sur Amiga 500. Débutants acceptés. **Lionel Viart, 13, avenue du Mont-Méry, 51000 Châlons-sur-Marne. Tél. : 26.68.00.25.**

Cherche sur MSX2 et TurboR pour échanger des trucs, astuces et softs. Vds Seed of Dragon : 320 F. Starship Rendez-Vous : 250 F. Dynamic : 250 F, etc. Je possède aussi une Lynx. **Fabrice Autour, 44, rue Pierre-Brossolette, 91350 Grigny. Tél. : 69.06.87.80.**

Amiga 500 recherche contacts pour échange logiciels. **Franck Dupont, 17, rue Jeanne-d'Arc, 77144 Montevrain.**

ST cherche contacts sérieux pour échange et aide. Envoyez liste. **Jason Boesnach, Le Petit Blosset, 18500 Vignoux-Barangeon.**

Cherche contacts sympas sur ST. Possède environ 150 logiciels de qualité (Loom, Dosc, etc.). **Thomas Jullenne, 28, rue Lecampier, 50400 Granville. Tél. : 33.50.79.67.**

Cherche correspondants sur Amiga pour échanger jeux, utilitaires, démos. Envoyez liste. **Philippe Fossorier, Llaudy, 74540 Héry-Alby.**

Cherche contacts sur Super Famicom pour acheter jeux : maxi 400 F. Possibilité d'échange contre Hole in One. **Yannick Yrle, lieu-dit «Les Espès», 31590 Verfril. Tél. : 61.35.63.74.**

Cherche contacts Amiga. **BP 171, 7700 Mouscron 1 (Belgique).**

Cherche contacts sur 520 STE pour échange de jeux, utilitaires. **Jean-Jacques Demitres, pavillon 137, Les Ballets, 74140 Douvaine. Tél. : 50.35.42.99 ap. 18 h.**

Amigaman cherche contacts sérieux pour échange uniquement de jeux sur A500. **Hervé Pétavy, 208, rue de Tolbiac, 75013 Paris. Tél. : 45.80.59.96.**

Vous avez une Mega Drive Sega française et un MSX1 ? Moi aussi, alors écrivez-moi vite même si vous n'avez qu'une seule des deux ! **Laurent Matignon, 5, place des Lutins, 83400 Hyères.**

Cherche contacts pour échanger ou vendre jeux sur Amiga. **Bruno Morvan, 11, allée des Arquebuses, 93320 Pavillons-sous Bois.**

Recherche correspondants pour Amstrad 6128 pour échanges de jeux, utilitaires, démos. Envoyez liste de jeux avec coordonnées. Possède de nombreux jeux. Recherche Emmanuel et APB. **Frédéric Champeaux, 3, rue Blanche-Selva, 19100 Brive-la-Gaillarde.**

DIVERS

Donne contre 20 F (pour photocopies + frais de port), 34 trucs et astuces pour les jeux Sega Master System. **Gilles Sénigout, 7, rue Eugène-Leroy, 87500 St-Yrieix-la-Perche. Tél. : 5.75.11.11 entre 18 h et 20 h.**

Vds sur NEO-GEO, Nam-75 : 900 F ou échange contre Ninja Combat, Super Spy ou Magician Lord. **Jean-Michel Siquier, 13 bis, bd Carnot, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : 46.64.55.14.**

Vds imprimante Star LC10 couleur sous garantie : 1 600 F. Pour musicien vds échantillonneur synthétiseur avec sequenceur intégré + Flycase + pied (visualisation sur écran) : 11 000 F. **Henri Valitutti, 2546, rue Paul-Bert, 69003 Lyon. Tél. : 78.94.12.11.**

Vds NEO-GEO + 2 manettes + Memory Card + prise Péritel + mode d'emploi + emballage : 2 000 F en très bon état, acheté le 1er janvier 91. **Olivier Boursier, 1, rue Fiolka-Lapinski, 62820 Libercourt. Tél. : 21.37.13.59.**

Vds gigatape très bon état + docs. Prix à débattre. **Pierre Matta, 8, rue Henri-Matisse, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.69.90.44.**

Vds ou échange orgue prof Yamaha (clavier 44 touches, 1 pédalier 16 rythmes, 15 registrations, prise MIDI + synthé vocal + partitions : 7 000 F ou contre PC AT VGA couleur avec disk dur et si possible deux lecteurs 3"1/2 + 5"1/4. **Patrick Million, 18, rue du Général-Ferrie, 78340 Les Clayes-sous-Bois. Tél. : 34.61.84.21 poste 432.**

Vds Spectrum + 2 lecteurs 128 Ko + 100 programmes + livres + joystick : 400 F. **Laurent Piltcha, 10, rue Jean-de-La-Fontaine, 02270 Assis-sur-Serre. Tél. : 23.80.87.91.**

Vds étagères roulantes noires, 3 étages dont 2 spacieux et un coulissant pour mettre le clavier, spécialement conçu pour ordinateur - à débattre. **Vincent Mathis, 2, impasse Raymond-Queneau, esc D, 75018 Paris. Tél. : 40.38.21.58 après 19 h.**

Vds 19 numéros de Micro News, très bon état : 285 F ou 15 F pièce. Possède numéros 10, 11, 12, 15, 16 à 28, 38, 39. **Marc Delaire, 50, rue des Loisirs, 59640 Dunkerque. Tél. : 28.24.09.78 (repas).**

Vds revues ST Mag 32 à 42 : 120 F. 44 à 47 : 400 F. Atari Mag : 2 à 18 : 180 F. Micro News : 6 à 42 : 385 F. 15, 16, 17, 21, 22, 26 : 11 F pièce. Joystick de 1 à 11 : 120 F. 2 à 8 : 70 F. 4, 8, 10, 12 : 11 F pièce. Gen 4, 1 à 28 : 300 F. 7, 8, 9, 10, 12 : 11 F pièce. Tilt 49 à 86 : 400 F. 67, 72, 73, 77, 78 : 11 F pièce. **Thierry Guibert, résidence Santillane, bât. 1, appt 3, 33400 Talence. Tél. : 56.04.46.08.**

Vds adaptateur Amstrad MP1 couleur pour brancher sur TV. Atari 1040 STE vends démos et news. Liste sur demande. **Thierry Guibert, résidence Santillane, bât. 1, appt 3, 33400 Talence. Tél. : 56.04.46.08.**

Vds synthé Yamaha PSS 780, 61 touches, 100 sons, 100 rythmes et console de pads + support clavier + adaptateur. Le tout état neuf et sous garantie. Valeur : 3 700 F. Vendu : 2 100 F. Possibilité paiement en trois fois. **Doan Tran, 6, rue de Sceaux, 92350 Le-Plessis-Robinson. Tél. : 43.50.02.55.**

Vds à moitié prix et neuf, Microsoft Mouse + accélérateur Mach 10, Epson Kit 84971 pour FX80/100 + rubans ERC13, rubans pour Nec P3, P6/7+, P9, 35.0, Facit 4510, Xerox610, Brother EM20. **Pierre Matthieu, 129, rue Nationale, 36400 La Chatre. Tél. : 54.48.12.70.**

Vds anciens numéros de Micro News du n°1 au 27. Prix à débattre. Vds Canon V20 + cartouche Football : 200 F. **Philippe Vanmersel, 12, rue Rembrandt, appt 35, 59210 Coudekerque.**

Vds ou échange synthé Yamaha DX21 + Roland SH101 contre Atari 520 ou 1040 ST. **Philippe Pinte, 25, rue du Mouthier, 60530 Neuilly-en-Thelle. Tél. : 44.26.75.56.**

Vds Compaq port 640 Ko DD22Mo (neuf) Copro, log, pro, 2 lecteurs 360 Ko : 9 600 F. Table traçante 6cir A3/A4 : 4 800 F. Le tout en parfait état + A2000 XT, 3M, DD20 M, 1084 S, 3"1/2, adaptateur 15/2J MIDI, 300 disks, nombreux bouquins : 12 800 F. **Gérard Noyau, 1, rue Rosenberg, 91700 Ste-Geneviève-des-Bois. Tél. : 69.25.02.79.**

Vds imprimante Commodore MPS1270, jet d'encre, silencieuse, compatible tous micros. Garantie 10 mois, neuve. Prix : 1 700 F. Valeur : 2 000 F. Recherche contacts sur Amiga. **Gaël Gourjon, 42, bd Gambetta, 13160 Châteaurenard. Tél. : 90.94.06.91.**

Vds en superpromotion clavier sans instrument pour quelques livres. Ex : une méthode de clavier avec disk + un songbook «La fête du samedi soir» + 10 recueils de hits variété française. Le tout : 200 F. **Marcel Dutron, 54, rue Pen-ar-Stang, 3ème étage, 29000 Quimper.**

Vds, achète, échange à bons prix jeux sur SNK, Super Famicom, Nec, Mega Drive etc. **Wilfried. Tél. : 45.21.11.37.**

Vds imprimante Mannesman MT80 + liaison série pour Apple ou PC, très bon état, a peu servi. Prix : 700 F. **Jérôme Belot, 4, passage Louise-Michel, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.21.77.49.**

Vds anciens numéros de Micro News. Possède 15 à 24, 26 à 30, 34, 36, 38, 39, 40, 41, 42, 46, 47, 48. Prix : 150 F. Vds cartourche MSX2, Scramble Formation : 100 F. L'ensemble : 200 F. **Michel Roux, au bourg de St-Girons-d'Aiguevives, 33920 St-Savin. Tél. : 57.42.54.09.**

Vds traductrice anglais/français et français/anglais, 48 000 mots, affichage 16 caractères, neuve, emballage d'origine : 330 F port compris. **Roger Lorrain, 23, route de Fretterman, 71270 Pierre-de-Bresse. Tél. : 85.72.82.12.**

Vds HP Deskjet plus jet d'encre, état neuf : 5 500 F. **Lotfi Mokdad, 18, rue Paul Mazy, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : 49.60.95.82.**

Pour MSX cherchant solutions et plans de jeux, vends disks 360 Ko avec solutions et plans de Dragon Slayer 4, King Kong 2, Knightmare, Garyu-O etc. Prix : 10 à 25 F. **Frédéric Hallier, Doumely-Begny, 08220 Chaumont-Porcien. Tél. : 26.47.24.01.**

Société spécialisée dans la distribution d'articles de loisirs recrute immédiatement dans la région de Pontoise (95) :

Jeunes Gens F ou H libérés O.M. ;
Passionné(e)s de JEUX VIDEO ;
Bonne élocution, bonne mémoire ;
Esprit ouvert, pour :

Conseil et assistance au téléphone sur les JEUX NINTENDO.

Une première expérience du téléphone sera vivement appréciée et une connaissance des jeux NINTENDO constitueraient un plus.

Nous vous offrons :
- une formation complète
- une rémunération motivante !

Adressez un C.V. complet ainsi qu'une lettre et une photo à :

BANDAI
A l'attention de D. Ducommun
Service Consommateurs
3, rue de l'Industrie
95310 St-Ouen-l'Aumône.

CLUBS

Club échange par correspondance pour Mega Drive, Nec, Game Boy, Sega Master System, Lynx. Achète jeux et cherche membres. **Fun Club, 13, avenue des Acacias, 77290 Mitry.**

Demandez notre catalogue gratuit de logiciels du domaine public pour Atari ST, Amiga et compatibles PC. **IFA, route Nationale, 59680 Cerfontaine.**

Recevez une importante liste de logiciels originaux d'occase pour Atari ST (40 F le logiciel) avec boîte et docs. **IFA, route nationale, 59680 Cerfontaine. Tél. : 27.65.86.11.**

Club Amstrad 6128 : vous ne payez que les frais d'envoi. Pour tout renseignements. **Club Amstrad, M. Pissembon, avenue Louis-Cauvin 06130 Plan-de-Grasse.**

Mega MSX News, c'est le journal sur disk pour MSX2/2+. Tous les renseignements vous seront envoyés sur simple demande. Recherche toutes personnes pouvant m'aider à réaliser un serveur Amiga. **Sébastien Rousseeuw, 7, place du Général-De-Gaulle, 59470 Wormhout.**

Adhérez vite au Sega Club 93. Locations de jeux, fanzines, réunions, contacts, etc. 1 an d'existence et déjà plus de 20 heureux. **Anthony Sege, 36, rue Loubet, 93200 St-Denis. Tél. : 48.22.16.43.**

Les 5 disks MSX du FCM sont vendues au prix exceptionnel de 140 F ou 40 F pièce. Au sommaire, solutions de jeux en quantité + jeux + beaucoup d'autres surprises. **Franck Tétu, 54, rue Edouard-Vaillant, 59199 Hergnies.**

Le Mega Club est né et vous attend sur A500, ST. Possède Toki, Gods etc. **BP 13, 6792 Halanzy (Belgique).**

Nouveau ! Engine Club à votre disposition. Permanence de 17 h à 20 h. **Engine Club, C3, Les Pervenches, 10 bis, avenue St-Anne, 13700 Marignane. Tél. : 42.31.33.46.**

Club Nec : 200 F par an. Un jeu est offert aux 150 premiers adhérents. **David Hecq, 517, rue la Fontaine, 62110 Hénin-Beaumont. Tél. : 21.75.53.89.**

Association échange jeux sur consoles Nes, Game Boy, Sega Master System, Nec, Lynx. Cherche membres, achète jeux. **Roger Polguère, 13, avenue des Acacias, 77290 Mitry-Mory. Tél. : 64.80.97.43.**

Création du club Amigafan, cherche un lecteur disks pour C64 : 400 F maxi. **Yan Schmitz, 42, rue Godefroy-Cavaignac, 75011 Paris.**

Vous cherchez un PC, une imprimante ou du matos pour le X-O7, des livres, softs PC/ST. Possède un large éventail à très bon prix. **François Tonic, 16, rue Chantereau, 91630 Cheptainville. Tél. : 64.56.27.84.**

Tony vous annonce des news Amiga ! **Tony Degrelle, 6, rue Gogaud, 59212 Wignehies. Tél. : 27.57.32.64.**

Mega MSX News, journal sur disk 3"1/2 pour MSX2 et 2+, 20 numéros déjà disponibles. Renseignement complémentaire sur simple demande, joindre un timbre. Cherche contacts sur Amiga 2000. **Sébastien Rousseeuw, 7, place du Général-De-Gaulle, 59470 Wormhout.**

Passionné de Sega adhérez au Sega Club 93, journal mensuel, réunions, locations de jeux., etc. 100% Sega. **Anthony Sage, 36, rue Loubet, 93200 St-Denis. Tél. : 48.22.16.43.**

MAO of Game Boy, club entièrement Game Boy, échanges de jeux, occases, journal, promo etc. **Dao Bounxou, 24, rue Edgar-Degas, 93 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.22.16.43.**

MSX Turbo R/2+/2 disks digits club importation matériels et softs japonais, news, tests et dossiers musique, programmation, etc. Une revue sur disk 720 Ko. **Patrick Legon, 96 C, rue Philippe-de-Lassalle, 69004 Lyon. Tél. : 78.27.09.64.**

Hyalaitouh ! Le club Piranhas fait son apparition (sainte Vierge !) vous voulez échanger des jeux, des soluces, des pin's etc. **Gauthier, BP 11, 34471 Pérols.**

Le Fire Club c'est des centaines de logiciels sur PC et AT (CGA, EGA, VGA). **R. Steve, BP 24, 7390 Quaregnon (Belgique).**

MSX Force 7, un nouveau fanzine MSX (20 pages) avec la solution de Metal Gear 2 ! Prix : 10 F. **Julien Molinelr, 14, avenue du Tennis, 34200 Sète. Tél. : 67.53.19.31.**

Thomsonistes, pour répondre à vos envies de contact, d'infos et de programmes, le club Contacthoms est à votre disposition 7 jours sur 7 et 24 heures sur 24. **Contacthoms, 13, allée d'Andrezieux, 75018 Paris. Tél. : 43.83.44.42.**

Vous avez une Mega Drive française et vous voulez adhérez à un club sur Valenciennes (réunions, échanges, astuces). **Olivier Férain, 18 bis, rue Dufresne, 59230 Nivelle. Tél. : 27.48.77.94.**

PC VGA 3"1/2 et 5"1/4 (1.44, 1.22), recherche contacts dans toute l'Europe. Possède beaucoup de news. Recherche graphistes pour intros. **Darkness of Chaos Corporation, 118, avenue du Roi-Soldat, 1070 Bruxelles (Belgique).**

NCB, Punisher and Corporation Design vous proposent un lot de dompubs et de démos à des prix très clean. Liste sur demande. **Pierre-Antoine Chapelle, résidence Les Sorbiers, 14130 St-Gatien des Bois. Tél. : 31.65.17.03.**

Le fan club MSX viens de sorir sa première revue. Abonnement : 70 F les 3 numéros. Des top secret en quantité, initiation au Basic et à l'Assembleur, listing, club, etc. **Franck Tétu, 54, rue Edouard-Vaillant, 59199 Hergnies. Tél. : 27.40.1.69.**

Club MSX de la Vienne recherche contacts pour échange de jeux sur disks. Possède 350 jeux. **Christophe Chaplain, 22, rue des Aubépines, 86190 Ayron.**

Diffuse domaine piblique, démos, slide-show, Fish etc. Le tout sur Amiga. Catalogue sur disks contre 5 timbres à 2, 30 F. **BKA Domaine Public, BP 35, 95560 Montsoult.**

Association cherche collaborateurs sur Nec, Nes, SGFX, Game Boy, Game Gear, MSX, fans de japoniaiseries bougez-vous un peu ! C'est la sixième annonce que je passe sans succès ! En projet : création d'un super fanzine trimestriel. **Philippe Bezon, 688, rue du Scarabée, 30000 Nîmes. Tél. : 66.26.02.94.**

MSX Force 7, un nouveau fanzine. Le n°1 est sorti le 1er mai pour la modique somme de 10 F. Le n°2 est prévu pour le 1er juillet. MSX Club, faites-vous connaître ! **Julien Molinier, 14, avenue du Tennis, 34200 Sète. Tél. : 67.53.19.31.**

Vous possédez une Mega Drive ou une Game Boy ? Pour 50 F seulement changez de jeu. Demandez la liste. **Jean-François Attiogbe, 104, rue Fontaine-St-Germain, 36000 Châteauroux. Tél. : 54.22.69.08.**

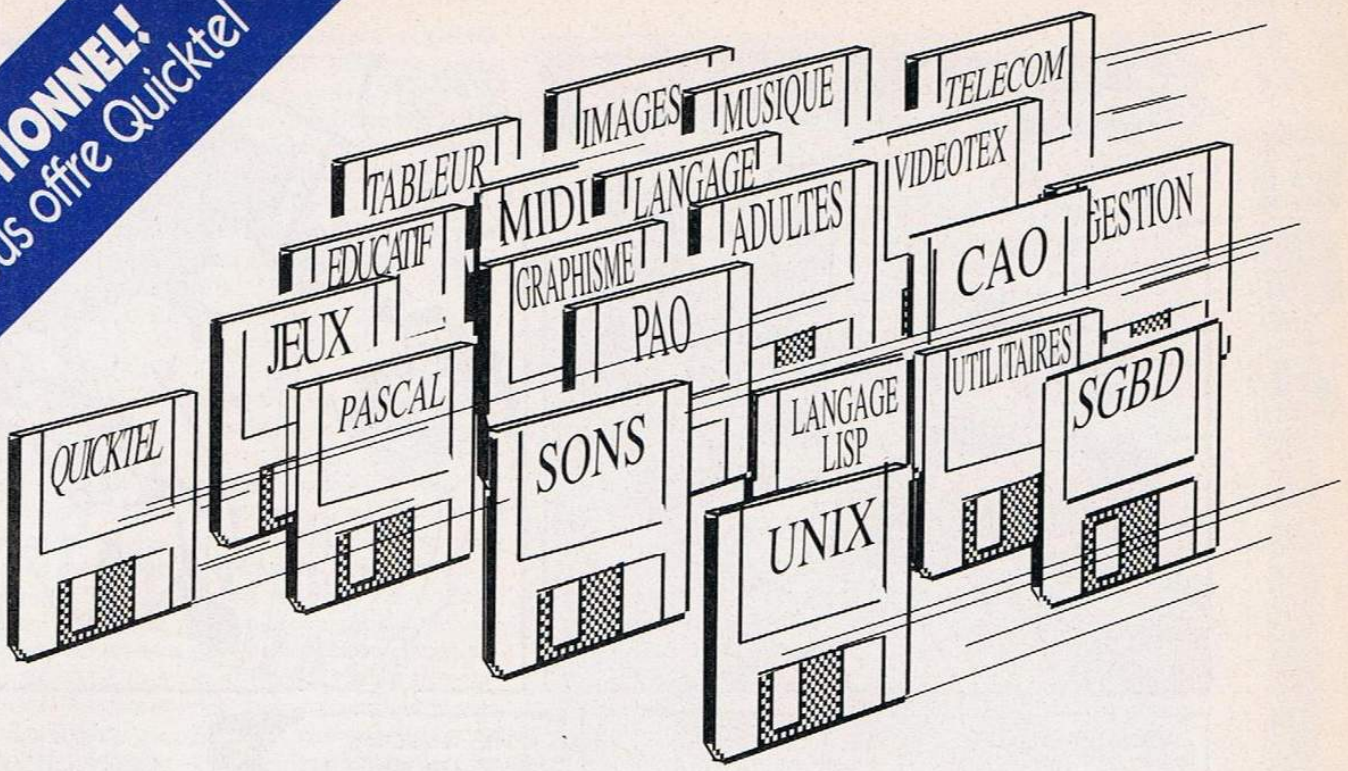
Les meilleurs logiciels du domaine public sur Atari à prix super sympa (25 F par disk DF tout compris). Demandez votre catalogue complet contre un timbre à 3,80 F à **Dom Pub Diffusion, résidence du Parc, Les Noisetiers, 38430 Moirans. Tél. : 76.35.44.08.**

MSX Game Guide 3 est sorti : 100% MSX (1, 2, 2+, Turbo-R). Possibilité de commander les derniers jeux sortis. **Cédric Petit, 98, immeuble Guyenne, rue Pierre-Corneille, 76420 Bihorel. Tél. : 35.60.25.23.**

PC-VGA Sound Blaster tous formats. Groupe recherche graphiste pour démos et swappers dans toute l'Europe. **Darkness, 118, avenue du Roi-Soldat, 1070 Bruxelles (Belgique).**

Club d'échange et de vente sur toutes les consoles Amstrad, Atari, Nec, Sega, Nintendo, SNK dans toute la France. Plus de 500 jeux à disposition. **Michaël Cochet, 37, chemin Kerlic, 29000 Quimper. Tél. : 98.95.53.14 de 19 h à 20 h.**

EXCEPTIONNEL!
SM1 vous offre Quicktel



CHARGEZ!!!

SM1 : PLUS DE 3000 LOGICIELS GRATUITS!!!

TÉLÉCHARGEZ ... GRACE A QUICKTEL

Votre ordinateur peut communiquer avec notre service télématique SM1 et charger les milliers de programmes qui y sont stockés. Ce procédé s'appelle le TÉLÉCHARGEMENT. Pour télécharger, vous n'avez besoin que du programme QUICKTEL et d'un câble qui relie votre micro-ordinateur à votre minitel (voir offre ci-dessous) ou un modem.
Une fois cette liaison, micro-minitel effectuée, faites le 3615 SM1, sélectionnez les logiciels qui vous intéressent et transférez-les en quelques minutes directement dans votre micro-ordinateur.

IL Y A PLUS DE 3000 LOGICIELS DANS SM1 (POUR PC, MAC, ATARI, AMIGA)!

Jeux, graphismes, musique, langages, utilitaires, traitements de textes, tableurs, en provenance du monde entier...
Tous ces logiciels d'excellente qualité, ont été rigoureusement sélectionnés et testés. Une fois chargés sur votre micro, vous pouvez les utiliser sans aucune limitation... Et chaque semaine, vous trouverez sur SM1 des dizaines de nouveautés!

SIMPLE ET ÉCONOMIQUE.

Le téléchargement vous offre la possibilité de disposer de chez vous, 24/24h, d'une gamme exceptionnelle de logiciels. Le coût? Incroyablement faible, puisque ces logiciels sont gratuits, vous ne payez que la communication téléphonique (1,25 F/mn) soit seulement quelques dizaines de francs, pour un magnifique jeu d'aventure, ou un gestionnaire de base de données. Qu'en dites-vous?

POUR OBTENIR QUICKEL GRATUITEMENT* DEMANDEZ-LE VITE AUX BOUTIQUES MICRO MARQUÉES DU LOGO SM1 (LISTE COMPLETE SUR 3615 SM1) OU ENVOYEZ LE COUPON RÉPONSE CI-DESSOUS.

3615 SM1

VOUS POUVEZ AUSSI APPELER SM1 PAR LE 3616 SM1, LE 36 25 36 00 OU LE 3617 SPRINT.

Coupon-réponse à retourner à SM1 - 110 rue Saint-Denis 75002 PARIS
Veuillez cocher les cases de votre choix et écrire en majuscules, S.V.P

CP 69874 MN

OUI, je souhaite recevoir GRATUITEMENT (et sans obligation), le logiciel de téléchargement Quicktel.

Je possède un
- ❑ PC/PS compatible (3 1/2")
- ❑ PC/PS compatible (5 1/4")
- ❑ ATARI ST/STE
- ❑ ATARI TT/MEGA STE
- ❑ AMIGA 1000
- ❑ AMIGA 500/2000
- ❑ MACINTOSH

❑ Je souhaite également recevoir le câble de liaison micro-ordinateur au prix exceptionnel de 99F, Je joins mon chèque postal ou bancaire à l'ordre de SM1.
Pour PC et ATARI, veuillez préciser le nombre de cable: ❑ 9 broches ❑ 25 broches

Nom ..... prénom .....
Adresse .....
Code Postal ..... Ville .....
Téléphone ..... Profession .....

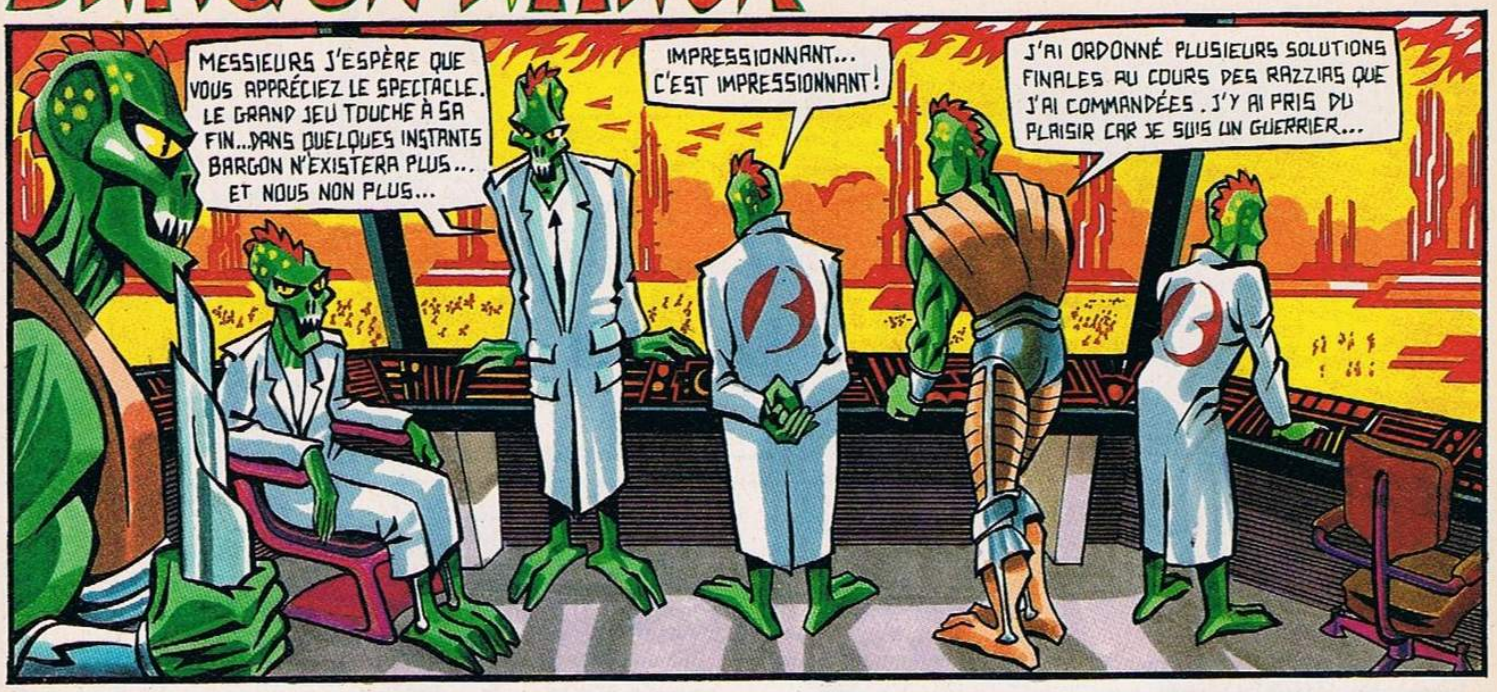
**EN FONCTION DES STOCKS DISPONIBLES*

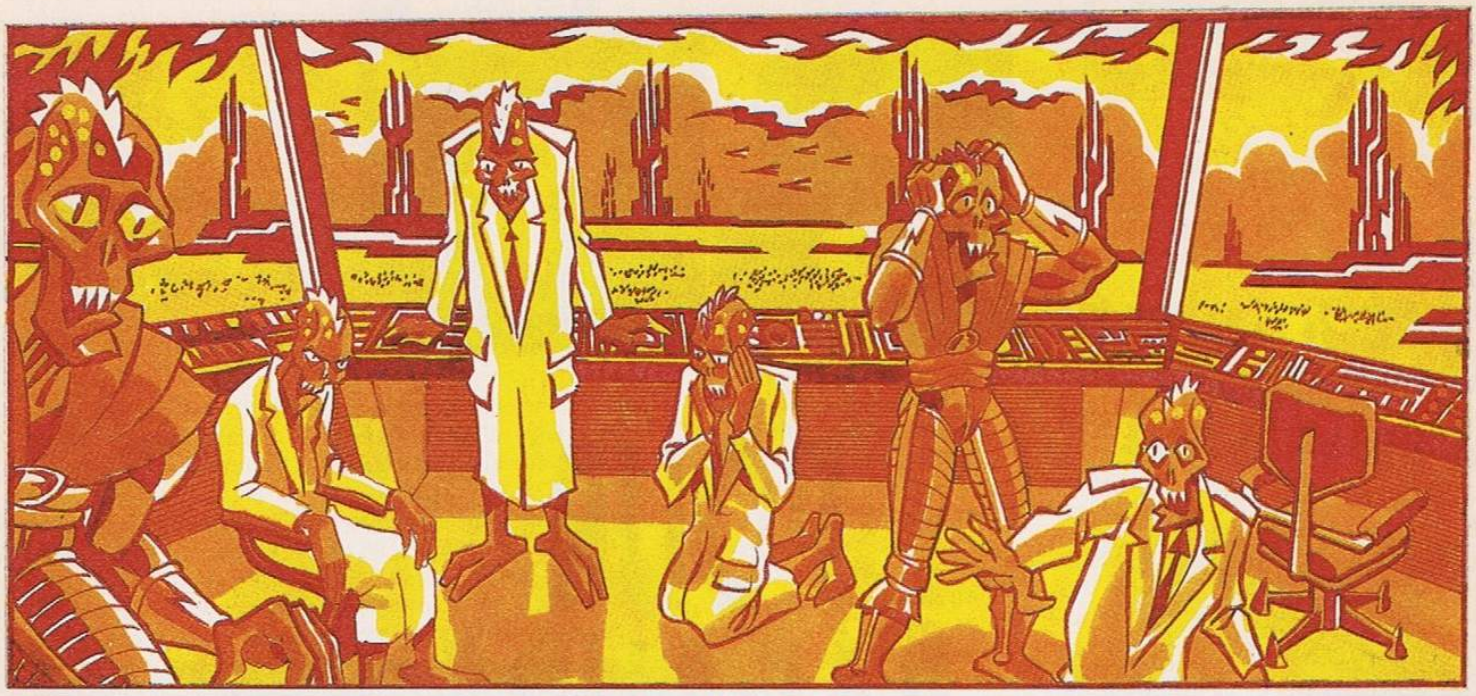
Rosie Zounette
ROSIE... VENEZ VITE, C'EST TERRIBLE.
QU'EST-CE QUI SE PASSE ?
C'EST AMIGA, IL A FAIT UNE CONNERIE.
...VOUS SAVEZ, SES RECHERCHES SUR LA TRANSMUTATION DE LA MATIÈRE...
LA TRANS-MUTA QUOI ?
...MAIS SI, VOUS SAVEZ, ON MET UN TRUC DANS UN CAISSON...
...CELUI-CI EST CONNECTÉ À UN PROGRAMME INFORMATIQUE SOPHISTIQUÉ.
SUPER TRANSMUTATEUR
QUAND ON ENCLENCHE LE PROCESSUS... VLOUF! LE TRUC DISPARAÎT DU CAISSON...
VLOUF!
...POUR RÉAPPARAÎTRE DANS UN AUTRE, UN PEU PLUS LOIN.
VLOUF!

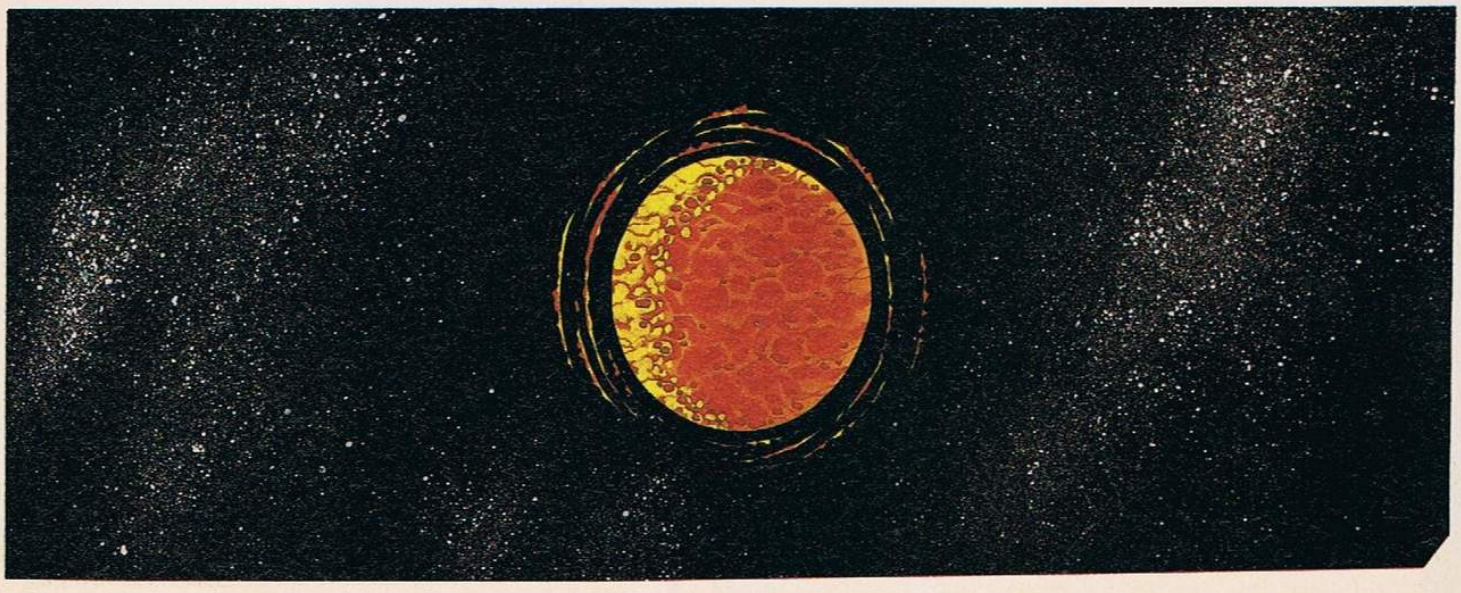
...ET CE FOU A FAIT L'EXPÉRIENCE SUR LUI MÊME.
MON DIEU... N'EN DITES PAS PLUS, J'AI TOUT COMPRIS!
...UNE MOUCHE S'EST INTRODUITE DANS SON CAISSON SANS QU'IL S'EN APERÇOIVE.
BZZ BZZZ BZZZ CETTE EXPÉRIENCE M'A CREUSÉ... JE BOUFFERAI BIEN UNE BELLE GROSSE MERDE... BZZZ
NON! IL S'EST SEULEMENT TROMPÉ DE DISQUETTE.
...ET SA TRANSMUTATION A ÉTÉ INTERPRÉTÉE PAR UN AUTRE LOGICIEL
EXACT ...UN NINTENDO!
SUPER MARIO WORLD!
URGENT: REVUE MENSUELLE DE MICRO-INFORMATIQUE RECHERCHE TRADUCTEUR JAPONAIS POUR EXPLIQUER A TRIBU HYSTÉRIQUE QU'IL NE CONVIENT PAS DE SAUTER A PIEDS JOINTS SUR LES BUREAUX NI SUR LA TÊTE DES GENS QUI Y TRAVAILLENT ET ENCORE MOINS DE FAIRE DES SUSHIS AVEC LES POISSONS ROUGES DU HALL D'ENTRÉE. — Écrire au journal qui transmettra
40

BARGON ATTACK

RASHEED + MARC BROTHERS







A suivre...

BD

POUR BADAUDS SE BIDONNANT

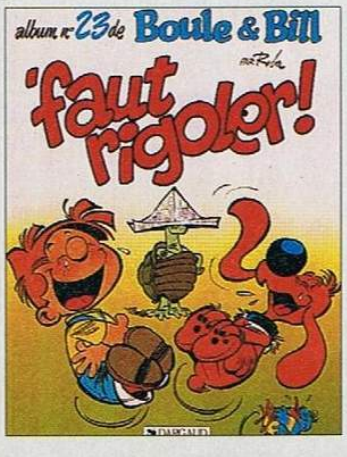
Sous la plage des pavés... de bandes dessinées ! Alors évitez de les balancer sur la gueule des ratichons baigneurs...

Roba

BOULE & BILL t. 23 : FAUT RIGOLER !

(Dargaud)

Voilà une série - *Boule et Bill* - qu'on ne se donne plus la peine de présenter. Avec maintenant plus de trente années d'existence, elle fait partie des classiques de la BD. On rappellera quand même aux distraits que c'est le môme qui se prénomme Boule et le toutou qui remue de la queue lorsqu'on crie Bill - aussi logique que si ma tante en avait ! Pour le reste, ça se lit comme on mange des cacahuètes : on grignote le premier gag et on ne lâche pas l'album avant de s'être bâfré le dernier.



Eastman et Laird

LES TORTUES NINJA : L'ORIGINE

(Glénat)

Avant d'être un film, avant d'être des dessins animés, avant d'être des jouets, un jeu vidéo et plein de machins à collectionner, *Les Tortues Ninja* furent une BD américaine plutôt underground... Ce gros volume (126 pages) regroupe les toutes premières aventures des *Teenage Mutant Ninja Turtles* parues aux States à partir de 1984. A l'époque, les auteurs ne s'adressaient qu'à un tout petit public de fans et étaient fauchés comme les blés. Ça a bien changé depuis...

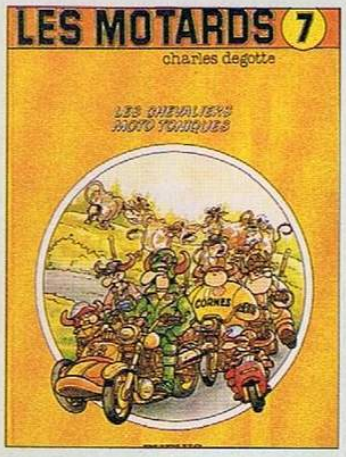
Degotte

LES MOTARDS t. 7 : LES CHEVALIERS MOTO TONIQUES

(Dupuis)

Aux fêlés de la bécane, *Les Motards* de Degotte devraient rappeler de bons souvenirs.

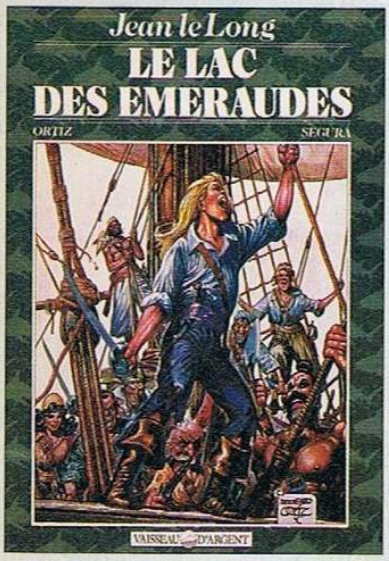
Il y a le dénommé Gamelle qui se rétame systématiquement sur le bitume même en chevauchant un tricycle, Spidi qui ne rêve que de records de vitesse, le gros Duhon, bête à manger sa selle sans sel, Billy-The-Kick, Lafrime, Naze et toute une brochette de lavedus. Mais ce n'est pas de la BD sectaire et les lecteurs qui n'ont comme souvenirs de guidon que la trottinette de leur enfance rigoleront bien quand même !



JEAN LE LONG t. 2 : LE LAC DES EMERAUDES

(Vaisseau d'Argent)

Jean Le Long est pirate, mais un pirate gentil et sympathique à qui l'on confierait sans crainte son portefeuille le temps de relacer ses



baskets (ce qui est aussi crédible qu'un pingouin chantant le *Gambadou*, enfin passons...). Trésors cachés, abordages sanglants et bagarres déloyales dans des tavernes mal famées, voilà de l'aventure à forte tendance humoristique œuvrée par deux vieux pros de la BD espagnole.

Harras, Neary et De Mulder

NICK FURY VS S.H.I.E.L.D.

(Semic)

Nick Fury, le James Bond des comics, l'agent secret bardé de gadgets délirants chargé de défendre la patrie de l'Oncle Sam contre les fourbes asiates, les néo-nazis et les taupes communistes...

Avec ce méga-album de 288 pages, vous êtes paré pour trois bonnes heures de lecture non-stop au bord d'une plage ensoleillée,

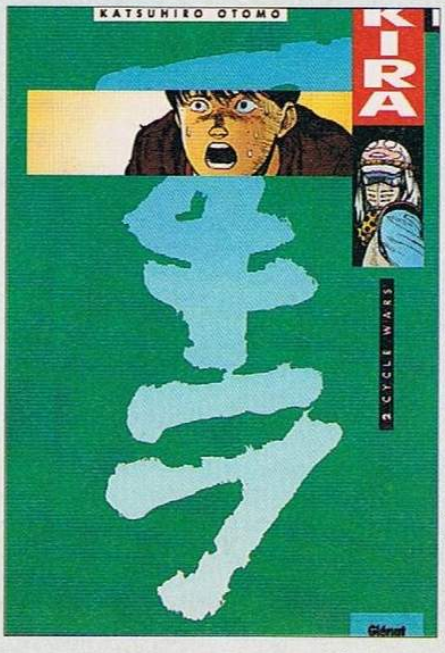
sous le regard envieux de belles nageuses caressant suavement vos pectoraux body-buildés... Mais gaffe les frimeurs, ce livre n'est disponible que par correspondance, au prix de 130 F (port compris), chez *Semic France, 6, rue Emile-Zola, 69288 Lyon Cedex 02.*

Otomo

AKIRA t. 1 & 2

(Glénat)

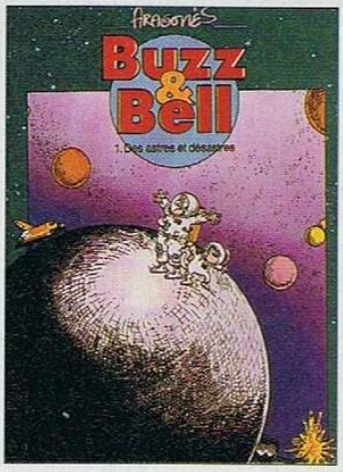
On a déjà tellement parlé d'Akira, du journal de BD et du dessin animé, qu'à l'heure où paraissent enfin les vrais premiers albums en France, on a l'impression de vivre en flash-back un événement ancien. Pourtant, c'est maintenant - et maintenant seulement - qu'il devient intéressant de se lancer dans cette aventure futuriste japonaise. Seuls ces gros volumes de près de 200 pages permettent d'apprécier vraiment le récit-fleuve, bourré d'action survoltée et mis en images par l'un des meilleurs dessinateurs nippons.



Aragonés

BUZZ & BELL t. 1 : DES ASTRES ET DES ASTRES

(Dupuis)



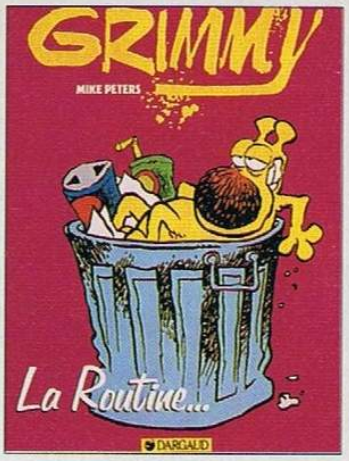
Une quarantaine de gags avec un cosmonaute et le singe qui lui sert de cobaye. Plutôt du genre absurde... Et comme c'est de l'humour sans paroles, même les analphabètes vont pouvoir comprendre et se marrer. En cadeau je vous fais le rire de l'analphabète : "HargfulArîîIIurkyUrkUrk !" Alors que l'Académicien se contente de dire "Très fin !" en levant le petit doigt.

Mike Peters

GRIMMY t. 1 : LA ROUTINE

(Dargaud)

Grimmy se montre franchement poilant, mais c'est un peu normal : il appartient à la race canine. C'est un chien bête, laid, goinfre, qui mord les roues des voitures et les facteurs, se régale des poubelles et de l'eau des W.-C. - bref, le genre clébard calamiteux. Créé en 1984, ce strip pour quotidiens est publié par



500 journaux américains mais demeure encore quasiment inconnu en France. Et il est à découvrir sans risque.

Baru

ROULEZ JEUNESSE

(Albin Michel)

Rock de banlieue, plans de drague foireux et bastons du samedi soir, voilà ce qu'aura été la jeunesse du dessinateur Baru dans les années 60. Ce sont ses souvenirs qu'il met en scène dans ce long album autobiographique qui réunit les trois *Quéquettes blues* parus précédemment chez Dargaud et dont le titre audacieux (!) avait toujours semblé un écueil commercial aux libraires. C'est drôle et

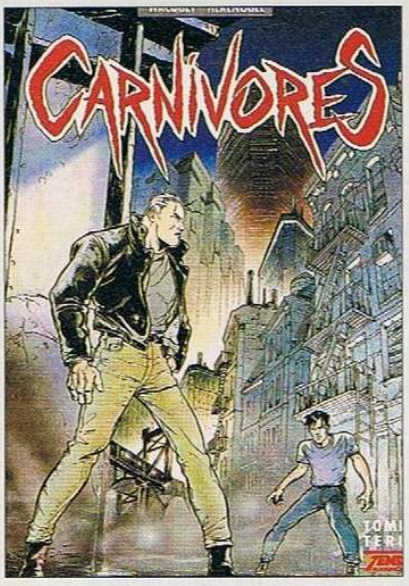
poignant à la fois comme l'est souvent la vie... Et ça peut se lire en écoutant Dick Rivers chanter "Bibapeuloula, chiz ma bébi"...

Wacquet et Herenguel

CARNIVORES t. 1 : TERRY

(Zenda)

Une des grandes surprises de l'année. Deux jeunes auteurs fran-



çais réussissent avec leur premier album une œuvre au goût plus américain que bien des comics publiés outre-Atlantique. Mutations génétiques, superpouvoirs destructeurs, savants fous et monstres maléfiques se trouvent au rendez-vous dans un récit haletant et plein d'idées. On serait aux States, pour sûr qu'Hollywood aurait déjà mis en chantier une adaptation cinématographique et que Mattel commercialiserait des jouets à l'effigie des héros. Et Wacquet et Hérenguel seraient millionnaires... Madona en serait folle amoureuse (des deux).

Spielberg dirait : "C'est des copains..."

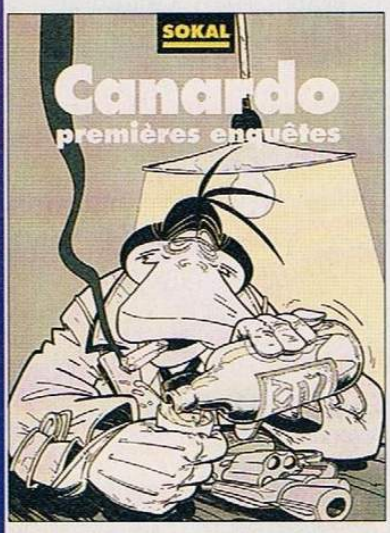
Sokal

CANARDO : PREMIERES ENQUETES

(Casterman)

Comme son nom l'indique, Canardo est un canard. Mais c'est aussi un poulet, un poulet qui canarde : il est détective privé. On égorge un cochon, on plume un dindon et c'est lui qui enquête pour découvrir le boucher coupable de ce crime dans le monde animal. La série a la particularité de mélanger humour et mélodrame : Canardo est un loser, un Humphrey Bogart raté et palmipède à qui la vie et les femmes ne font vraiment pas de cadeau.

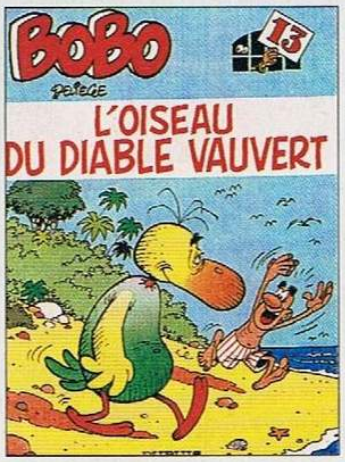
Cet album est en fait un hors-série qui réunit ses toutes premières aventures, soit quinze courts récits parus dans *(A Suivre)* à la fin des années 70.



Deliège

Bobo t. 13 : L'OISEAU DU DIABLE VAUVERT

(Dupuis)



Bobo ou le roi de l'évasion... Mais même s'il arrive à s'enfuir du pénitencier d'Inzepocket, s'il court se cacher - comme c'est le cas ici - sur une île déserte du Pacifique, il finit immanquablement par se refaire pogner et termine illico son aventure derrière les barreaux. Heureusement ! Sinon il n'y aurait plus de série...

Baudoin

COUMA ACO

(Futuropolis)

Tout simplement le meilleur album de l'année. Que son apparence un peu austère ne vous trompe pas : il déborde d'humour, de trucs inracontables - faut les lire ! Lorsque tous les *Picsou Magazine* de

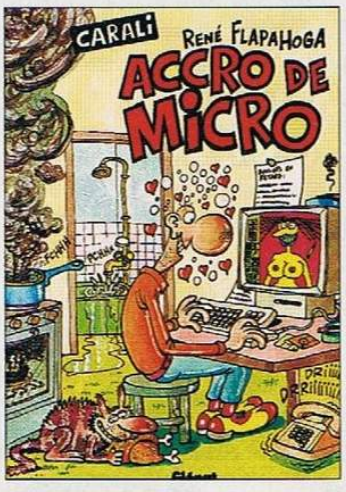
l'univers vous seront tombés des mains, vous relirez Baudoin comme on relit un grand classique.

Carali

RENE FLAPAHOGA : ACCRO DE MICRO

(Glénat)

René Flapahoga, vous connaissez ? Hey, pour sûr ! C'est le microphage déjanté qu'on a vu déconner dans les pages de *Micro News* pendant des années, le genre de mec pour qui une disquette en-



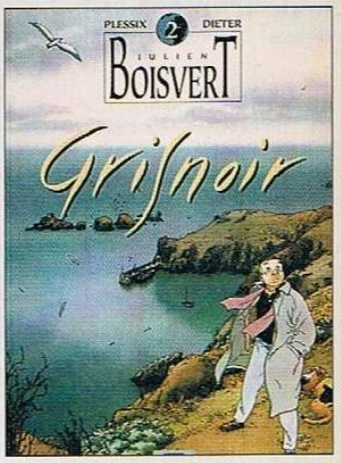
cadrée sur un mur, c'est quand même plus émouvant qu'un tableau de Van Gogh... Voici enfin l'album, un recueil des gags de *Micro News* et de quelques autres parus dans le *Psikopat*, le journal à Carali.

Plessix et Dieter

JULIEN BOISVERT t. 2 : GRISNOIR

(Delcourt)

Boisvert est un héros qui, en un



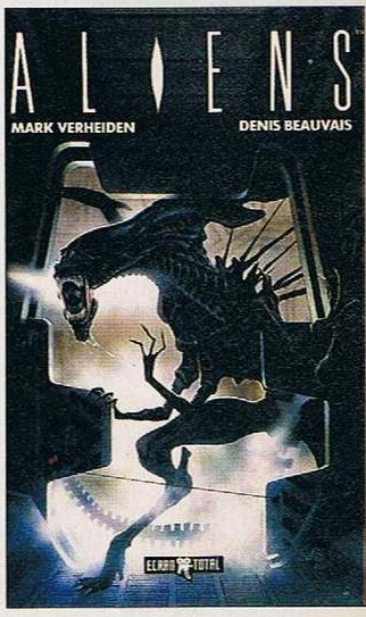
album seulement, s'est déjà taillé une belle réputation chez les amateurs de bonnes BD. Il a une tronche à la Tintin - une mèche blonde rebelle sur un visage rond avec un nez en boule - mais un Tintin réaliste qui serait capable d'aimer, de souffrir et d'être faillible. Et qui préfère ses rêveries solitaires aux grandes aventures mouvementées. De l'anti-héros sympa, quoi...

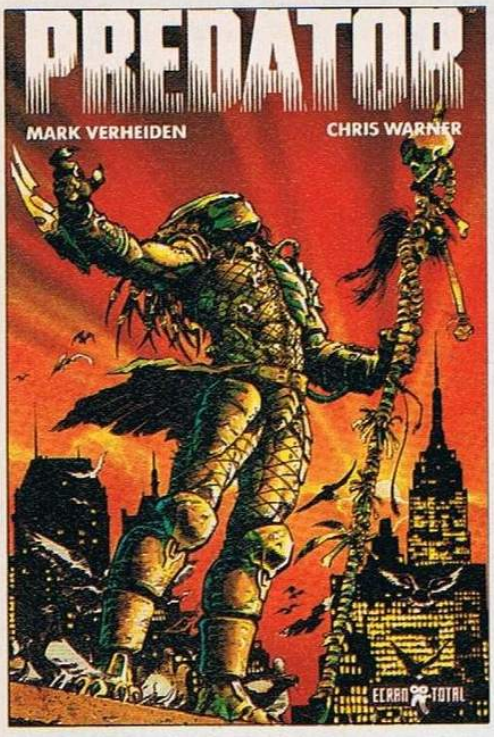
Verheiden et Beauvais

ALIENS t.1 & 2

(Zenda)

Suite autonome des films de SF bien connus... La Terre a été envahie par les moches monstres et on retrouve pour les combattre la courageuse Ripley (ça muse). Malheureusement, pas question de voir ici la jolie petite culotte de Sigourney Weaver qui donnait tant de charme à la toile de Ridley Scott. La morale veut qu'on s'attarde davantage dans les comics sur les éventrations et les têtes éclatées. Les aliens, cependant, n'ont tou-





jours pas de pantalon, ce qui pourra toujours, à défaut, contenter quelques pervers...

Verheiden et Warner

PREDATOR t. 1 & 2

(Zenda)

La BD qui est venue après le film et qui est venue avant le film... En clair : il y a eu *Predator* - le premier film - qui a inspiré cette série BD autonome où, plutôt que de le laisser exercer ses ravages dans une jungle dépeuplée, le scénariste Mark Verheiden a eu la bonne idée d'envoyer l'abominable E.T. chasser dans les rues de Los Angeles.

Un sujet qu'ont repris à leur compte les auteurs du deuxième film sorti récemment sur nos écrans et qui, par la même occasion, réutilise certaines scènes clés du comics. Vous suivez ?

Dans un même genre d'adaptation, les éditions Zenda annoncent la parution de *Terminator* pour la rentrée.

Robin

ROUGE DE CHINE t. 1 : VILLE DRAGON

(Delcourt)

L'histoire d'un jeune Hollandais égaré dans la Chine du 19ème siècle, un monde plein de pirates sanguinaires, de sordides fumeries d'opium et de dragons de légende. Thierry Robin, l'auteur, s'était déjà fait remarquer l'année dernière avec un petit bouquin aux éditions Rackham, *Crève le malin*, qui ne laissait augurer que de bonnes choses. Et le gaillard a parfaitement tenu ses promesses : ce premier album couleur est superbe.

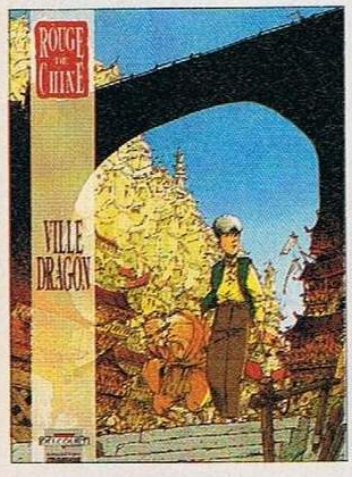
Bucquoy et Sels

FRENCHY t. 3 : BROOKLYN BLUES

(Loempia)

Troisième volet des aventures de Frenchy, un adolescent français émigré aux Etats-Unis dans les années 50. Il découvre le jazz et les premiers blousons noirs, l'american way of life avec ses parvenus et ses laissés-pour-compte - et surtout sa belle-famille mormone qui cherche à le convertir par la force à sa religion. Frenchy va résister, quitte à s'enfuir, et devenir un vagabond de quinze ans dans les rues de New York.

Un héros rebelle bien dans la lignée des personnages qu'affectionne Jan Bucquoy, le scénariste belge.



Chaykin et Mignola

LE CYCLE DES EPEES t. 3

(Zenda)

Avant-dernier volume adaptant les célèbres nouvelles d'heroic-fantasy de Fritz Leiber par deux stars de la BD américaine, Howard Chaykin et Mike Mignola, c'est une réussite, fidèle au texte original et surtout à son esprit : les tribulations de Fafhrd et du Souricier Gris sont joyeuses et pleines d'humour, sans commune mesure avec les sempiternelles et solennelles bagarres de Conan et d'Elric le Nécromancien, ce qui est parfaitement rendu ici.

Bernard Joubert

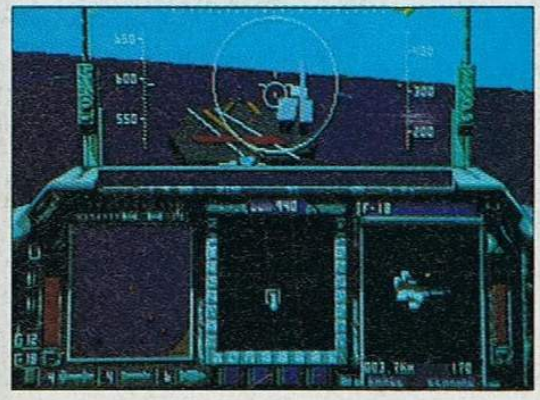
DE LA QUILLE A LA POUPE

Mordus de l'arcade qui vous dorerez cet été au soleil de la Méditerranée, sachez qu'un catamaran touristique spécialement aménagé à votre intention sillonnera du 1er au 15 août la Côte d'Azur et le golfe du Lion pour s'ancrer à Monaco, Nice, Cannes, St-Tropez, Toulon, Marseille, La Grande-Motte et Le Cap-d'Agde. Nom de l'opération : **Ludomania**, soit moult concours organisés à partir de jeux récents et permettant l'acquisition d'une multitude de lots. Campagne d'affichage et pub aérienne couvrant toute la région informeront le public des festivités... Boissons fraîches gratos aux participants, pont supérieur aménagé pour la paix des parents et les gamins à fond de cale bronzant au feu des écrans... Vive la marine !

LE F-15 QUITTE SON PC

F-15 Strike Eagle 2, l'un des meilleurs simulateurs de combat aérien sur PC, a été adapté sur Amiga. La version ST ne saurait tarder...

La prise en main de cet engin de mort est époustouflante ! Son taux de roulis se révèle impressionnant : quelques tonneaux et l'horizon bascule avec une fluidité rarement atteinte sur Amiga, gage d'une maniabilité destructrice. Le F-15 de Microprose se présente comme en effet un zinc qui ne fait pas dans la dentelle - sa spécialité : les opérations "coup de poing" au cœur des points chauds du globe, le golfe Persique, le Vietnam, le Moyen-Orient... et la Libye, à l'époque ou le remuant Khadafi agaçait les Américains.



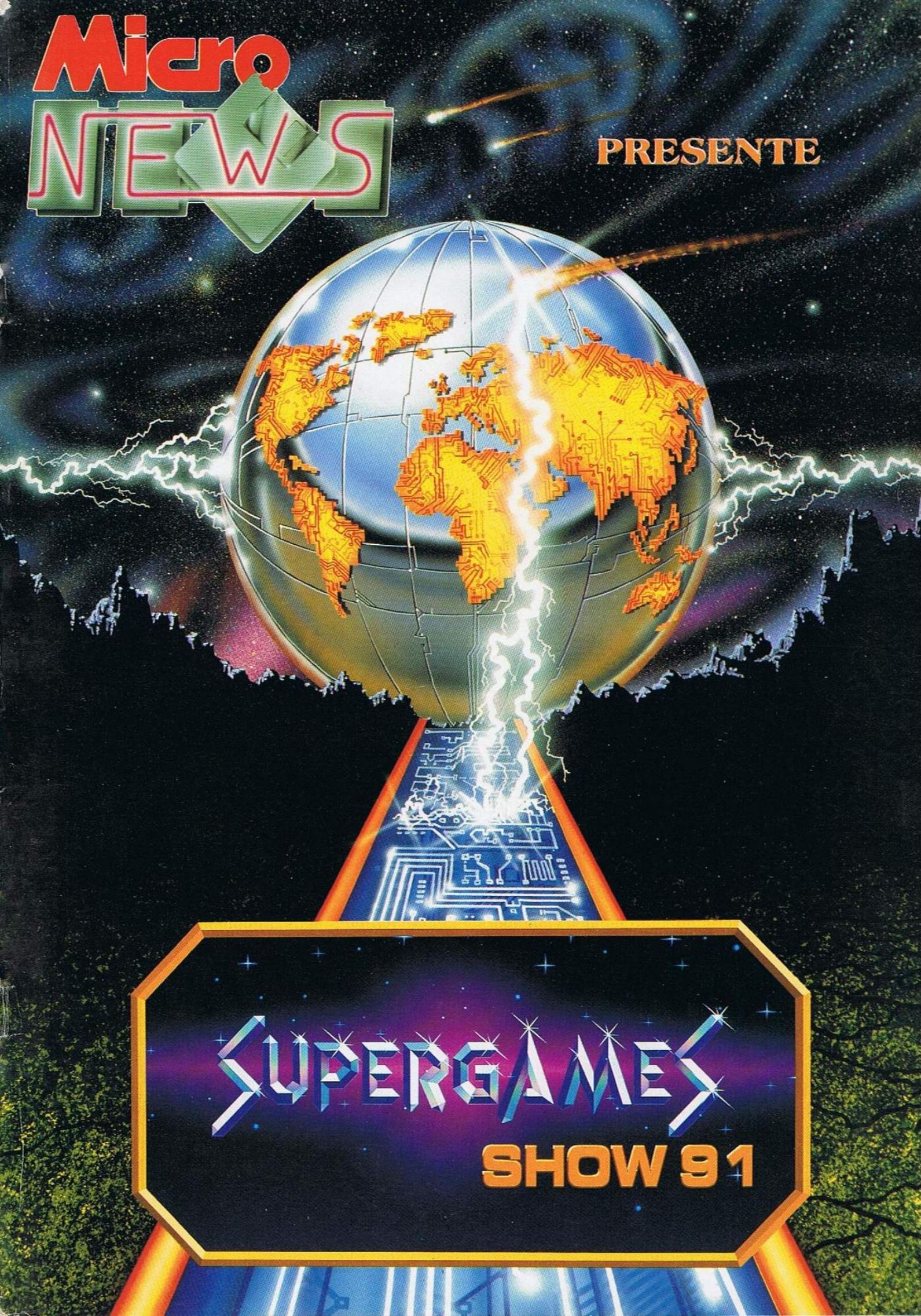
A ces missions déjà existantes sur PC s'ajoutent quelques incursions en Europe Centrale ainsi que des opérations dans le Grand Nord, au ras de la banquise - le tout dans le grondement des réacteurs et le vacarme des explosions.

Les graphistes ont profité du ravalement de ce soft pour glisser quelques belles images avant le vol et d'autres pleines d'humour après. En revanche, les missiles ne sont toujours pas munis de caméras, un must depuis que l'actualité les a mis en vedette. Enfin un mode "director" montre en plan général ce qui se passe sur les bases environnantes ainsi que l'effet des bombardements.

Signalons que sur la version Amiga/ST, une flèche indique désormais clairement le cap à suivre vers l'un des deux objectifs, ou pour rentrer à la base.

Rédacteur en chef :
Georges Brize
Secrétaire de rédaction :
Derveaux von Kreislerianapeste
Chefs de rubrique :
Sylvain Allain (consoles)
Jean-Claude Paulin (micros)
Ont collaboré à ce numéro :
Laurent Hiriart,
Bernard Jolivalt,
Marc Lacombe
Franck Maillochon,
Alexandre Pukall,
Christian Roux,
Jean-Yves Trétout,
Philippe Truchet,
Z. Big
Directeur artistique :
Jean-Marc Gasnot
Chef de publicité :
Laurent Wiernik
Assistante de publicité :
Marie-Véronique Brunet
Publicité :
SAP,
70, rue Compans, 75019 Paris
Tél. : 42.00.33.05
Promotion :
Mauricette Ehlinger
Marketing :
Jean-Louis Parbot
Abonnements :
Odette Lesauvage
P.A., renseignements et réassort :
Franck Maillochon
Illustrations :
Hamid Boussouf, Coucho,
Bernard Joubert,
Rasheed
Flashage :
Janjac
Photogravure :
Photocop,
Atelier André Michel
Impression :
B.V. Roto
Dépôt légal :
3ème trimestre 1991
Numéro d'éditeur : 8
Commission paritaire : 70 043
Distribution :
S.A.E.M. Transport Presse
Directeur commercial :
Jean-Pierre Reiter
Directeur des ventes :
Joël Petauton
Inspecteur des ventes :
Société PROMEVENTE,
M. Michel Iatca,
24-26, bd Poissonnière,
75009 Paris
Tél. : 42.23.25.60
Fax : 42.46.98.11
Edité par "Publications Georges Ventillard", S.A. au capital de 350 880 F,
2 à 12, rue de Bellevue,
75019 Paris
Tél. : **42.00.33.05**
Télécopie/Fax :
42.41.89.40
P.-D.G.,
Directeur de la publication :
Jean-Pierre Ventillard
Copyright MICRO NEWS, Paris 1991

OJD DIFFUSION PUBLICITE 1990


Micro
NEWS
PRESENTE
SUPERGAMES
SHOW 91

TECMAGIK™

ultimate play power

JOUEZ BIEN PUIS ÉCLATEZ-VOUS

GHTER ● AERIAL ASSAULT ● AFTER
ALEX KIDD ● ALEX KIDD HIGH TECH
ORLD ● ALEX KIDD LOST STARS ●
D SHINOBI WORLD ● ALIEN SYNDI
LTERED BEAST ● AMERICAN BASEBA
AMERICAN PRO FOOTBALL ● ASSA
CITY ● ASTRO WARRIOR + PITPOT
AZTEC ADVENTURE ● BANK PANIC
● BASKETBALL NIGHTMARE ● BATT
TRUN ● BLACKBELT ● BOMBER RA
ALIFORNIA GAMES ● CAPTAIN SILV
CHASE H.Q. ● CHOPLIFTER ● CLOU
STER ● CYBORG HUNTER ● DOUB
ON ● DYNAMITE DUX ● ENDURO
SWAT ● FIRE & FORGET II ● GAUN
AIN GROUND ● GHOSTBUSTERS ●
● GHOSTHOUSE ● GLOBAL DEFEN
OLDEN AXE ● GOLFMANIA ● GRE
LF ● IMPOSSIBLE MISSION ● INDIA
NES ● JUNGLE FIGHTER ● KUNG-FU
MONOPOLY ● MY HERO ● NINJA
ATION WOLF ● OUTRUN ● PAPERB
N LAND ● PRO WRESTLING ● PSYC
C. GRAND PRIX ● R-TYPE ● RAMBO
AMPAGE ● RASTAN ● RESCUE MISS
CKY ● SECRET COMMAND ● SHIN
BMARINE ATTACK ● SUPER MONAC
GRAND PRIX ● TEDDY BOY ● TENN
RANSBOT ● VIGILANTE ● WONDER
MONSTER LAND ● WONDERBOY III
ORLD GAMES ● WORLD GRAND PR
RLD SOCCER ● WORLD CUP ITALIA

SEGA™
Master System™

MEGA GAME · ZERO CONSOLE CLASSIC · Power Factor GOLD · MEGASTAR Joystick

Power Factor GOLD · MEGASTAR Joystick

"HÉ LES KIDS, C'EST HYPER MÉGA DÉMENT!"

TECMAGIK (ENTERTAINMENT) LTD., Warwick House, Spring Road, Hall Green, Birmingham B11 3EA, ENGLAND.